Vol.113
夏の徹底攻略特集『DINO CRISIS』『聖剣伝説』『スパロボCB』!
電撃
プレイステーション
PlayStation
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年7月23日発行（隔週金曜日発行）第5巻第20号通巻109号
1999 7/23
定価490YEN
SCEIスペシャル'99夏
この夏の厳選15タイトルを網羅
夏休み攻略スペシャル
第1弾
聖剣伝説
LEGEND OF MANA
DINO CRISIS
スーパーロボット大戦コンプリートボックス／ペルソナ2 罪
グランディア／ヴァンダルハーツII
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2／レーシング ラグーン
エースコンバット3 エレクトロスフィア／黒い瞳のノア
メタルギアソリッド インテグラル
SDガンダム GGENERATION-0
Tactical Armor Custom ガサラキ
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
Lの季節 A piece of memories
重装機兵ヴァルケン2
ベイグラント ストーリー
トロンにコブン
特別付録
メモリーカードシール
夏の新作ソフトSPECIAL
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

殺人マシンとして育てられた少年。
崩壊した王国の遺児。
2人はお互いの守るべきものをかけて、
幾度となく対峙する。
のちに女王となる運命の、
1人の少女に導かれるまで、
対決は終わらない。まるで迷宮のように。
機械と騎士のデュエル

SDガンダム GGENERATION-0 G ZERO

ジージェネレーション・ゼロ

8.5 ON SALE

予価6,980円（税別）Disc 2+1（プレゼントCD同梱）枚組　アナログコントローラ（SCPH-1200）DUAL SHOCK 対応

『Gジェネ』の原点、それが『Gゼロ』である。MSなどのユニットが700以上、キャラクターが500以上登場することは、膨大なガンダム全シリーズを網羅する大ボリュームとしては、必然といえる。さらに、30分以上のCGムービーとカットインによるキャラクターの会話が盛り上げるものは戦闘だけでなく、かつてあった体験の再現でもある……。

2人対戦型カードゲーム
SDガンダムカードゲーム モビルパワーズ
スターター
¥1300（カード55枚+ルールブック入り）税別
●お近くの玩具店・スーパーで買い求めください。
ブースター
¥100（4枚セット）税別
●全国のカードダス自販機でお買い求めください。

バンダイのイチオシ ソフトラインナップ

猛暑なんて吹き飛ばせ！

うだるような暑い夏を、どう過ごしていますか？「暑くて何もできな〜い」なんていってるみなさんを、ザ・ベスト＆新作が元気なアツ〜いラインナップで強力サポート!! 数々のキャラが活躍するPSソフトの猛プッシュで、猛暑なんて吹き飛ばせ！

SDガンダムGGENERATION ザ・ベスト PlayStation
ガンダム世代の集大成シミュレーション。『Gゼロ』と併用で『Gジェネ』のムービーが閲覧できる！
発売中！　価格2,800Yen
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1999

仮面ライダー ザ・ベスト PlayStation
本郷猛が、一文字隼人が、そしてショッカーが繰り広げる3D格闘アクション！
発売中！　価格2,800Yen
©石森プロ・東映 ©BANDAI 1999

新世紀エヴァンゲリオン NINTENDO 64
人類を襲う未曾有の運命を、ミッションクリア型アクションで再現。カードダス入り!!
発売中！　価格8,800Yen
©GAINAX/Project EVA.・テレビ東京 ©1997 GAINAX/EVA製作委員会 ©1999 GAINAX ©BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

機動戦士ガンダム外伝 Dreamcast
ミリタリー志向のグラフィックで迫る3Dシューティング。一年戦争の世界、真体験。
1999年8月26日発売予定　予価6,800Yen
©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1999

ガサラキ（仮） PlayStation
リアルタイムで展開される、タクティカルアーマーの戦術シミュレーション。
1999年秋発売予定　予価5,800Yen
©サンライズ・テレビ大阪 ©BANDAI 1999

デビルマン（仮） PlayStation
世紀末をひかえ、新たなるデビルマンの世界がアクションアドベンチャーとなって姿を現す！
1999年秋発売予定　予価5,800Yen
©1999 永井豪／ダイナミック企画 ©BANDAI 1999

KONAMI
あの戦乱がなければ、
幸福な二人だったかもしれない。
ヴァンダルハーツ
VANDAL HEARTS® II
〜天上の門〜
ヨシュア
アデル
謎の剣士ニコラ
王母アガター
ラドラック枢機卿

今の俺には、こんなことしか・・・さあ、その剣でこの胸を！

貴族としての人生が私の運命なら、
逃げ出したりせずに、
誇り高く生きてみせるわ。

戦乱に引き裂かれた幼なじみの少年少女たちは
七年の歳月を経て再び出会う、
祖国の存亡をかけて戦う敵同士として・・・。
今、壮大な群像ドラマが、空前のスケールで動き出す。
前作を凌ぐシミュレーションRPGの傑作、ついに完成！

IT'S AMAZING ! DUAL TURN BATTLE

従来のターン制と一線を画す
〈両軍同時行動システム・デュアルターン〉の採用により、
より高度な戦略性を実現。
次の一手を読んで、頭脳戦を勝利せよ！

IT'S REAL ! VISUAL FEED BACK

「武器」「防具」「アクセサリー」の組合せで、
ユニットの能力を自由に設定。装備品は
画面上のグラフィックにも反映され、
リアルで分かりやすい戦闘シーン！

IT'S ORIGINAL ! WEAPON CUSTOMIZE

好きな「武器」に好きな「技」を組合せてセットすることが可能。
レアな武器、隠れた技をコレクションして、
自分だけの最強の武器を創り出せ！

SIMULATION RPG
FOR

PRODUCE
KCET

なぜ君がここに！

あなたが・・・あなたが殺したのね、ヨシュア

聞いたことがあるだろ？盗賊団"紅の狼"のことを・・・

この国をこんなふうにしちまったのは、貴様らだ！

シミュレーションRPG
「ヴァンダルハーツII ～天上の門～」

メーカー希望小売価格
好評発売中 ¥5,980（税別）

コナミ株式会社
〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社/大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/中央コナミ株式会社

●商品に関するお問い合わせは　お客様相談室 コナミホットライン TEL 03-3586-1573
●最新情報はコナミテレホンサービス（毎月2・4月曜日内容一新） 東京03-3436-2277 大阪06-6455-0477
●インターネット情報サービス　ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

NO RESALE

PlayStation
お弁当を持ってダンジョンへ行こう!!
愉快で美味しいモーフィングRPG
プルムイ
プルムイ
モーフィングRPG

かつてフィリップ・サイドの地にはミノスと呼ばれる人々が住み、繁栄を謳歌していた。しかし世界を制御するほどのテクノロジーを誇ったミノスの民は突然、世界を去ってしまった。残された我らプル族は主人の帰りを待ちながら、フィリップ・サイドの地を平和に治めることにした。そして200年したある日、女神の森の遺跡に一人の少女が舞い降りた。プル村の少年ムイと双子の妹ポプリの見つけた少女はマドカと名乗り、しばらくの間、彼女と我らプルは平和に暮らした。誰もがこのまま平和で楽しい日々が過ぎると思ったが、その年の女神祭の前日、黒い女神が現れてポプリを連れ去ってしまった。ポプリを探し出すためにマドカとムイは、誰も入ることのできなかった森の奥にある聖なる神殿に入り、勇者の証したる紋章を見つけ出した。こうして伝説にも歌われる二人の冒険の旅が始まるのだった・・・

～プル村の村長ムー、かく語り記す～

99年8月26日発売

標準価格3,000円(税抜)

合言葉は「モーフィング」

万能型変身生物ムイの変身パターンは30種類以上

モーフィングRPG『ブルムイ ブルムイ』はポリゴンキャラが粘土のようにグニャグニャと気持ちよくモーフィング（変身）しまくる新感覚RPG。冒険に旅立つのは、記憶を失った少女マドカとプル村の元気少年ムイ。畑で育てたコムギ、川で釣った魚、牧場のミルクやタマゴを上手に料理して、美味しいパンやお菓子をランチ・ボックスにいっぱい詰めて冒険に出よう。ほっぺが落ちるくらい美味しい料理をムイに食べさせれば、ピンチを切り抜けるアイテムにモーフィングしてくれるはず。世界に散らばった伝説のレシピを探し出して、イルカとか気球とか、もっとすごいモノにムイをモーフィングさせよう。更に失われた神殿の奥に封印されているパワー・メダルを見つけ出せば、ムイをナイトや忍者などの戦闘タイプにモーフィングできる。しかもメダルによってはマドカと合体変身とか、竜王召還とか使えるようになるぞ。ムイをガンガン変身させて数々の試練を乗り越えて、異空間フィリップ・サイドの平和を取り戻そう。

ポケットキッチン
PocketStation 対応

タカラDX(デラックス)版ボードゲーム第4弾!

今度のタカラは、世界で勝負!

DX社長ゲーム

2つのマップを使い分け、
夢のNo.1社長をめざせ!

アイテム数は、なんと70種類以上もあるのだ。

キャラもこの通り。
怪しげな(?)人達でいっぱい。

景気の流れをつかめ!
これであなたもりっぱな社長?

5,800円(税別)
好評発売中!
マルチタップ対応

タカラのボードゲームで恋も仕事も生き方も学ぶのだ! NOW ON SALE!

DX人生ゲーム
the Best for Family
抱腹絶倒!お兄さんお姉さんも燃える!笑える!盛り上がる!!ギャグ大好き、人生を楽しみたい人向け。
¥2,800(税別)

DX人生ゲームII
the Best for Family
家族みんなが大笑い!遊びやすさもファミリー向け。家族を大切にする心やさしい人向け。
¥2,800(税別)

さくま式人生ゲーム
何度でもプレイしたくなる!戦略も必要かも?どっきり妙にリアルな人生ゲーム!
¥5,800(税別)

DX億万長者ゲーム
the Best for Family
大金つかいまくり!頭をフル回転させてすご腕ビジネスマン気分を味わいたい人向け。
¥2,800(税別)

DX億万長者ゲームII
不動産や株のマネーバトルで一発逆転のスリルと国際ビジネスマン気分を味わいたい人向け。
¥5,800(税別)

DX日本特急旅行ゲーム
the Best for Family
観光物産データ満載!鉄道・飛行機・フェリーを乗り継いで全国を巡る双六旅行ゲーム。
¥2,800(税別)

ツアーパーティ
ボードゲームに恋愛シミュレーションがドッキング!男女みんなで盛り上がる恋愛育成ボードゲーム。
¥5,800(税別)

電撃PlayStation

1999.7-23 Vol.113

Contents

Game Index

電撃特報

P.14

夏休み攻略スペシャル・第1弾！

P.36

P.48

SPECIAL

夏の15タイトルを一挙紹介。プレゼントもあるぞ！

夏をおしゃれに飾ろう！ポケステ用シールも付いてくる！

P.152

電撃SoftStation 183

REGULAR

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 1

戦術までも学習する驚愕の新SLG誕生！

リアルな世界観と魅力あふれる登場人物たちの織りなすドラマが好評を博した、TVアニメ「ガサラキ」。この『ガサラキ』が、戦闘を繰り返すことでみずから最適な行動を考えていく新システムを搭載したSLGとしてPSに登場！　二足歩行兵器「タクティカルアーマー」を駆使して任務を遂行せよ！

Tactical Armor Custom
ガサラキ

秋(予) SLG	▶¥5,800(予)　▶バンダイ
	▶MC(ブロック数未定)

『GGO』にデモムービーを先行収録！

この『ガサラキ』に先がけて発売される、『SDガンダム G GENERATION－0』のおまけディスクに、『ガサラキ』のデモムービーが収録されている。斬新なＡＩシステムや、さまざまな視点で繰り広げられる迫力あるバトルを収録したムービーで、一足先に『ガサラキ』の世界を体験できるぞ！

▲一足先に、迫力ある視点で繰り広げられるＴＡ戦を鑑賞することができるぞ。

◀このクオリティのグラフィックが滑らかに動く。その美しさに驚くこと間違いなし！

新たな舞台で描かれる「ガサラキ」世界…今回はその魅力のすべてを徹底究明!!

伝説の神「ガサラキ」。そのガサラキの出現を古来より夢見る「豪和」という名の一族と、同じくガサラキの力を狙う「シンボル」と呼ばれる謎の組織……。日本に伝わる古典芸能である「能」の要素を取り入れた世界観が特徴的なアニメ「ガサラキ」は、近未来の地球を舞台に、豪和一族とシンボルの対立を中心に展開される物語。続編的ストーリーとなるゲーム版「ガサラキ」では、アニメ版で起こったベギルスタンや東京での戦いはすでに過去のものとなっており、当時まだ実験段階であったタクティカルアーマー（ＴＡ）と呼ばれる二足歩行兵器は国連軍に配備、実戦投入されている。ということは、ＴＡを開発した豪和一族や、ＴＡを元に同等の性能を持つ二足歩行兵器「フェイク」を開発したシンボルも、いまだ存在するのであろうか？　アニメでは語られなかった、その後の「ガサラキ」の世界が今明らかになる！

▲[illegible]時代には、タクティカルアーマーが国連軍に実戦配備されている。より激しい戦いが待ち受けるのか？

◀戦闘時に指揮車両からの通信が。アニメ版にもあったシチュエーションがゲームの中にも再現されている。ほかにはどんな設定が再現されているのだろうか？　期待が高まるばかりだ。

ストーリーはどうなる？

かつて、人類初のＴＡ戦が行われたベギルスタン共和国の首都カハ市。国連軍は、そのカハ市に潜伏するゲリラを排除、さらに歩兵部隊の支援とカハ市中心部を制圧するため、ＴＡ部隊を派遣。その部隊の中には、日本でのＴＡの開発に携わり、国連軍きってのＴＡパイロットである加納少尉の姿があった。そして今、カハ市に３機のＴＡが突入する！

アニメ「ガサラキ」終了後の世界が舞台となるゲーム版『ガサラキ』。政治的不安が続く混乱した世界で、待ち受けるものとは一体？

▶カハ市に潜入したＴＡ部隊。彼らはゲリラを排除し、中央政庁ビルを占拠できるか？

ゲームの中心となるタクティカルアーマーとパイロットを大公開!

バトルの主役タクティカルアーマー

タクティカルアーマー（ＴＡ）とは、ガサラキの力を封印した武具、骨嵬（くがい）から取り出した人工筋肉を培養、開発した市街地戦用二足歩行兵器。全高約４ｍで、内部に人が乗り込んで操縦する。脚部からアンカーを射出し、小規模な爆発を起こすアルムブラストや、両肩からワイヤーを射出し、壁を登攀するときに使用するリフティングウィンチなどを装備している。アニメでは特務自衛隊と呼ばれる軍事組織にのみ配備されていたが、ゲーム中では国連軍にも配備されている。主人公は、国連軍のＴＡ部隊の中でも精鋭揃いのブルーヘッズ部隊に配属されることになるぞ。

▲一七式タクティカルアーマー「雷電」。豪和と特務自衛隊によって共同開発された。

TAを操る精鋭たち

ここでは、主人公が配属される国連軍ＴＡ部隊ブルーヘッズの仲間たちを紹介していくぞ。精鋭揃いのエリート部隊といわれるブルーヘッズだけに、どいつも凄腕の持ち主ばかり。彼らの期待を裏切らない的確な判断力と、行動力が求められるぞ。

●加納恭司
本編の主人公で、階級は少尉。国連軍きっての天才パイロット。物語は、彼がブルーヘッズに配属されることで急展開を迎える。

●ピアホフ
ブルーヘッズ司令官で、階級は中佐。丁寧な語り口調が特徴的。見た目と変わらず温厚な人柄で、部下からの信頼も厚い。

●ソダン
階級は大尉。ブルーヘッズのＴＡパイロットの中では一番のベテラン。口は悪いが、頼りになる心強い仲間の一人である。

●イ・ジュソク
階級は中尉。真面目で礼儀正しい男。自国の動乱制圧に尽力してくれた特務自衛隊に恩を感じており、加納に対して好意的。

●ケイメン
階級は中尉。最初は何かと加納に突っかかってくるが、根は非常に気のいい男。自分のことよりも仲間を大事にする男。

●メジウド
階級は少尉。ブラジル出身で明るい性格。メンバー中では１番ＴＡの実機経験が浅いが、隊内のムードメーカー的存在。

ゲームの流れを把握して、確実に任務を遂行せよ！

いくつもの斬新なシステムが採用されているこのゲーム。なかでも最大の特徴といえるのが、「LOCシステム」とよばれるAIプログラムの搭載。このシステムは、戦闘を重ねることによりプレイヤーの指示する戦術や機体のポジショニングを学習し、次のバトルからプレイヤーの指示を反映した戦闘を行ってくれるのだ。ここでは、このシステムを踏まえて、ゲーム全体の流れを大きく5つに分けて紹介していくぞ！

任務開始 ステージ説明

ミッション開始前には、ポリゴンモデルで構成された、迫力あるムービーで舞台背景や戦況、任務説明が行われる。ここでは、作戦内容や戦地の状況をしっかり把握し、作戦を立てておこう。任務の成否は、ブルーヘッズを指揮するキミの手腕にかかってくるぞ！

▲ミッション開始前にポリゴンデモが挿入され、作戦内容や状況、移動ルートなどを説明してくれる。戦地や作戦をしっかりと確認しておこう。

ブリーフィング 任務につく前に下準備

このブリーフィングでは、任務開始前の準備をする。TAの頭脳といえる思考チップや兵器の選択に加え、作戦に参加させるパイロットへの指示を行うことが可能。ここでの調整が、作戦の成否に多大な影響を与えるぞ。

▲ブリーフィングは、装備や参加パイロットの最終確認ができる。思考チップの搭載シミュレーションで、作戦に適した思考チップを組み上げておこう。

思考チップとは？

さまざまな特性を持つ思考チップを組み合わせることで、TAの行動を細かく設定することができる。また、思考チップは戦闘を重ねることに学習し、進化していくのだ。

移動シーン 戦地へ赴く兵士たち。最適なルートを選択せよ！

作戦開始後は、まず目的地へ移動する。目的地へのルートは複数存在し、自由に選択することが可能。移動シーンは、3Dポリゴンで描かれたTAがリアルタイムで行動し、さまざまなイベントやドラマが展開されるのだ。ここでは、移動シーンの流れを紹介するぞ！

▲目的地に向けて進軍を続けるTA。どんな敵が彼らを待ち受けているのだろうか？

▲敵もマップ上を移動している。常にまわりの状況に気を配ろう。

目的地への移動

目的地までのルートは複数存在する。ここでは、最短かつ安全なルートを見極める冷静な目と判断力が問われることになるぞ。

▲画面下に表示されているマップを見ながら進んでいこう。

会話イベント

任務によっては、移動中にパイロット同士の会話イベントが発生することも。戦地に赴く若者たちの心中をかいま見ることができる。

▲会話イベントはさまざまなところで発生するぞ。

ポリゴンムービーも

イベントによっては、ポリゴンで描かれたデモムービーが挿入されることも。戦闘開始直前の緊張感をいっそう高めてくれるぞ！

▲移動中に、どのようなイベントが展開するのだろう？

このゲームはTAだけでなく、戦いの舞台となるステージも3Dポリゴンで描かれており、敵もマップの上を移動している。敵とのエンカウントもマップ上で行われるため、タイムラグなしにバトルが始まるのだ！　移動中も気を抜かずに常に敵を意識し、あらゆる状況に対処できるように行動しよう。

▲近くに敵が潜んでいる気配が。隊員たちの間に緊張が走る！

◀敵機発見！　落ち着いて戦闘態勢に移行せよ！

バトル開始 フルポリゴンで繰り広げられる白熱のバトル！

敵と遭遇すると、いよいよバトル開始！ バトルはリアルタイム制のオートバトルで行われるため、個々のTAに指示を出す必要はない。TAに搭載した思考チップは、プレイヤーの指示に従って自ら考え、行動していくぞ。指揮官として冷静に状況を判断し、戦況やTAの特性にあわせた的確な指示を出すことに集中することができるのだ。

▲▶敵との戦闘は、オートバトル。プレイヤーは簡単な指示を出すだけで、思考チップが指示どおりに行動してくれるぞ。

多彩なステージで繰り広げられるバトル

場所や時間を問わず発生するバトル。戦いの舞台となるステージも市街地や草原を始め、豊富に用意されている。また、このステージは、3Dポリゴンで描かれており、広大な戦場を縦横無尽に駆るTAの迫力あるバトルが楽しめるのだ！ さらにバトル中の視点には、その時その場にもっとも適したカメラアングルを自動選択してくれる「LSVシステム」を採用しており、移動中にはコックピット視点、バトル中はポイント視点というように、状況にあわせた迫力ある視点が満喫できるぞ！

▲カハ市中心部で繰り広げられる市街戦。囲まれたか?!

▶戦いは市街地だけとは限らない。建築物内での戦闘もあるぞ。

▲戦いに昼夜は問われない。暗いところでは戦闘にどんな影響が？

作戦終了 次の戦いはすでに始まっている。TAを強化せよ！

作戦の成否に関わらず、任務が終了すると次のステージに進むことになる。ここでは任務の達成率や戦死者によって、思考チップの思考パターン成長や新型思考チップの支給などが行われる。また、思考チップは戦闘を重ねることで攻撃力や防御力といったパラメータ部分も成長していくため、純粋にTAの能力をアップさせていくRPG的な楽しみ方も可能だ。さあ、今回の反省を生かし、次のマップに向けての戦略会議を始めよう！

▲ときには作戦が失敗することもある。戦局を見極めて、いさぎよく撤退することも戦いには必要な行動だぞ。

◀戦闘終了後には、任務の達成率に応じて思考チップが成長するぞ。キミのTAは、一体どんな成長をするのだろう？

思考チップの追加

たとえ任務が失敗に終わったとしても、気を落とすのはまだ早い。思考チップは確実に進化しているはずだ。また、配給される新型の思考チップを組み合わせることで、さらに強力なTAが完成するだろう。1度の失敗にめげず、それをバネにして次の戦いに挑んでいこう。

◀新たな思考チップを得て、TAは大きくパワーアップ！

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2
記憶の中に眠る激闘と叫び……
そのすべてが、いま再び蘇る!!
SDガンダム
GGENERATION-0
Gジェネレーション・ZERO
歴代のガンダムたちの戦いを忠実に再現したSLGとして、ファンの注目を集めた『Gジェネ』。それから1年。前作を上回るボリュームのCGムービーと魅力的なシステムを満載した第2弾が、ついに動き始めた。今回はゲームのポイントとなりそうなシステムをチェックすると同時に、ステージ1の流れを追いながら戦闘について詳しく紹介していこう。
SDガンダム
GGENERATION-0
8|5
SLG
▶¥6,980(予)(CD3枚組) ▶バンダイ
▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、MT
DENGEKI SCOOP
▼
SDガンダム GGENERATION-0

「Gゼロ」制覇のカギになりそうな4つのポイントをチェック!!

『Gゼロ』は「ガンダム」関連の30作品をバッチリ網羅。さらに、CGムービーの本数も前作の倍以上に増えるなど目立つ部分のパワーアップもさることながら、システム面でも新要素がギッシリ盛り込まれている。ここでは、その中から4つのポイントをピックアップして紹介していくぞ。ゲームの流れや基本システムが前作と同じだからといって、同じように戦っていると痛い目に遭うぞ。いまのうちから細かくチェックしておこう。

全30作品の壮絶な戦いを満喫だ!!

◀初代「ガンダム」から最新作の「∀ガンダム」まで、『Gゼロ』は30作品の名場面を収録！

1 開発&設計で新型MSを入手

自軍の手駒となるユニットを増やす方法は全部で4つ。その中でも特に簡単な方法はユニットを購入すること。ただ、それだけでは強力なMSは入手できない。開発、設計、捕獲といった行動も重要になるので、それについて解説していこう。

◀スタート直後は購入しか手段が[illegible]

開発 レベルがACEになったMSは開発できる

戦闘で経験値を入手するとMSのレベルが上昇。そのレベルがACEになると、新型機の開発が可能。さらに今回はACEの上もあるぞ。

◀開発は戦闘前のオペレーションルームで行う。

▼前作ではこう進化したが、今作では……？

キュベレイ → エルメス

キュベレイ → キュベレイMkⅡ → 量産型キュベレイ

設計 2つの機体を使って試作機を制作

◀設計は戦闘前のオペレーションルームで。

設計とは2機の異なるMSを使い、まったく別の試作機を誕生させること。MSのレベルは無関係なので、組み合わせが成立すれば新型機が誕生するぞ。ただ自軍のMSだけで設計するのは難しいので、敵MSの捕獲が重要になるのだ。

敵MSを捕獲

母艦を撃破すると出撃していたMSは降伏し、その場で白旗を掲げる。このようなMSは戦艦の回収コマンドで捕獲することができるぞ。敵を捕獲して設計に役立てよう。

2 志願兵を登録して人員を増やせ

戦闘後に志願兵（連邦パイロットなどと呼ばれる兵士）が生き残っていると、プレイヤー軍のパイロットに志願してくることがある。これらの兵士は名前を変えることもできるので、オリジナル軍隊も作ることができるぞ。

▲名前も変更可能。登録しないと消えてしまうので、確認するのを忘れずに！

ワンポイント パラメータも充実

パイロットたちのパラメータが一新され、前作にはなかった項目が追加されている。今回は新たに戦艦のブリッジにクルーが配属できるようになったため、通信、操舵、整備といった能力もあるぞ。要チェックだ！

3 テンションシステムと連鎖攻撃を使いこなそう

テンションとは士気のこと。この数値は、敵、味方の戦闘結果によって増減し、攻撃力や命中率などに大きく影響を与えるぞ。同じ機体が戦闘した場合、数値が高いほうが有利になるのだ！

◀テンション[illegible]

ワンポイント ステップボーナスで形勢逆転!

『Gゼロ』では敵を倒すと続けて行動ができる。これがステップボーナス。12機のドムも一気に倒せるぞ。

◀敵に使われると大ピンチかも。

4 隠されたムービーを探し出せ

ステージ中で特定の条件を満たすと、原作のシーンを再現した超美麗なCGムービーが流れるぞ。その条件を探すのも楽しみ方の1つ！ 原作のシチュエーションを思い出しつつ戦いを進めてみよう。

ワンポイント ボーナス獲得のためにも

CGムービーを見ることができれば、戦闘終了後の精算時に"クエストボーナス"を獲得できる。このボーナスは、そのまま所持金になるため、ゲームを進めるうえでかなり重要になってくるぞ。CGムービーはただ単に堪能するだけのものではなく、お金稼ぎにも役立つのだ。

前作を超えるクオリティ!

▶前作が13本だったのに対し、本作には30本以上のCGムービーが用意されているのだ。どれも見応え十分で大満足！

すべてはここから始まった……

ステージ1の熱き戦いに迫る

長き歴史の始まりであり、ゲームのスタート地点となるステージ1の戦いを徹底解析！ 戦場マップを公開すると同時に、数々の戦いをゲームの流れに沿って紹介していくぞ。敵の勢力や戦闘の目的なども細かくチェックしていくので、しっかり確認してほしい。

◀▲物語の冒頭で常に流れていたあの戦いがゲームで再現される！ 設定では連邦軍は一方的に負けるのだが、はたしてゲームでは……

ステージ1 発端 放たれたメギドの火

宇宙世紀0079、ジオン公国は地球連邦軍に対して宣戦を布告。それから数時間後、地球連邦軍本部ジャブローを狙ったコロニー落とし〝ブリティッシュ作戦〟を発動する。これに対して地球連邦軍はティアンム艦隊で応戦するのだったが……

敵・ジオン軍

▼コロニーを破壊すれば歴史が変えられる!?

ドズル艦隊出撃!!

ドズル率いる宇宙攻撃艦隊はスペースコロニー〝アイランド・イフィッシュ〟と共に地球圏に進撃してくる。ドズルのムサイにはザクIやガトルを搭載。

◀戦闘開始と同時にコロニーを動かす！

◀ドズルの艦を護衛するムサイ2隻。接近するとMSなどを発進させ、積極的に攻撃してくるのだ。

▶敵軍の先陣は白狼こと、シン＝マツナガ。専用機のザクIIを操り、戦いを挑んでくるぞ。

地球連邦軍

ティアンム艦隊で応戦

連邦軍はティアンム提督の率いる宇宙艦隊を送り、作戦の阻止をはかる。だがジオン軍との戦力差は絶大。勝機はあるのか？

◀▲マゼランで突進してもザクが行く手を阻むのだ。

MAP DATA

コロニー

この上にユニットを待機させることで、占領することができる。コロニーを占領しておくと、戦闘終了後の精算時にボーナスポイントが加算されるのだ。

ガーダー&ベース

ガーダーとはベースを守る固定砲台。投資することで武器の強化ができる。ベースは各軍勢の本拠地で、ここが占領されると敗北。味方艦の発着ができるぞ。

ATTACK 1 白狼の防衛ラインを突破せよ！

勝利条件はスペースコロニー〝アイランド・イフィッシュ〟を制限ターン以内に破壊すること。まさに一刻の猶予もない状態で戦闘が始まるぞ。コロニーに向かって一直線に進撃すると、いきなりシン・マツナガのザクIIと2機のザクIに遭遇する。戦闘は避けたいが、そうも言ってられない状況に。一体どうする？

▶正確な射撃で確実にダメージを与えてくる。振り切れるのだろうか……

◀移動に手間取っているとターンが経過しコロニーが落下してしまう。急げ！

ジオン軍のエース、シン・マツナガが行く手を阻む！

ATTACK 2 敵の猛攻に耐えて、チャンスを待て!

白狼の防衛ラインを突破してコロニーに接近すると、ドズル旗艦と2隻のムサイが進撃を開始。それと同時に搭載されているザクIやガトルを出撃させてくるのだ。うっかり敵の中心に飛び込んでしまうと、逃げ道を塞がれて、総攻撃を受けるぞ。コロニーは目前だが、ここは耐えるしかなさそう……。

◀コロニーの[illegible]を[illegible]げば時間が[illegible]、ただし敵の攻撃を受け[illegible]

ムサイ

▶宇宙艦隊の主力となっているジオンの軽巡洋艦。[illegible]

ザクI

◀ジオン軍が実戦投入した最初のMS。マシンガンを装備！

ガトル宇宙戦闘機

▶ジオン軍の宇宙用重戦闘機。左右に2基の大型ミサイルを搭載している。

ATTACK 3 コロニーに攻撃を集中させれば……

攻撃目標のスペースコロニー“アイランド・イフィッシュ”の耐久力はなんと99900！　ハンパな攻撃では破壊することは難しいぞ。しかも安易に接近すれば、敵のエジキだ。また制限ターンもすぐに迫ってくるので、ターン終盤はかなりの激戦となる。このステージでの勝利のポイントは、いかに味方戦力の消耗を抑えつつ、戦艦や戦闘機でコロニーを集中攻撃できるかにかかっている。決して勝てないステージではないのだ。ゲームの進め方しだいで戦局は大きく変化するので、今から戦い方をシミュレートしてみよう！

◀[illegible]のトーマス・エズとセイバーフィッシュで集中攻撃！

▶恐ろしいほどの耐久力を持ってはいるが、破壊できないことはない！　地道に攻撃を加えれば撃破できるぞ。ただし撃破すると歴史が変わるかも。この先はお楽しみ。

▲コロニーを盾とした[illegible]ドズルは、[illegible]していくのだ。

◎条件を満たせばムービーが見られる!

このステージにはクエストムービーが用意されている。戦いで設定された条件をクリアすることができれば、超ド迫力のCGムービーを堪能できるのだ。

忘れずにチェックだ!!

ステージクリア ミーティングルームで戦闘結果を確認だ!

STAGE CLEAR

CLEAR SCORE	19800
OCCUPATION SCORE	32000
EVENT BONUS	30000
QUEST BONUS	20000
PERFECT BONUS	50000
TOTAL	151000
CAPITAL 151000 +	0

▲ステージクリアすると精算画面になり、その結果によってお金が入手できるのだ。

精算終了後はミーティングルームへと移行する。ここでは戦闘で捕獲した敵MSを解体してお金に替えたり、新型MSを設計したり、さらに志願兵の登録などが実行できるぞ。それらの行動を終えてデータをセーブすると、次のステージに進めるようになるのだ。

◀志願してきた兵士は、プレイヤー軍のパイロットとして登録できるのだ。

▶敵のMSを捕獲していたら、それを使ってMSの設計を実行できるぞ。

ステージ1の戦闘結果でシナリオが分岐!!

『Gゼロ』の見どころの1つとなっているのがシナリオの分岐だ。これは特定のステージの戦闘結果によって、次の行き先が変化したり増えたりするというもの。前作では一本道だったシナリオに脇道も用意されたのだ。ここではステージ1から分岐して行くことのできる2つのシナリオについて紹介しよう。

ルウム戦役

レビル艦隊と共にジオン軍に挑む

ルウムに進行したジオン軍艦隊をせん滅するべく、地球連邦軍の将軍、レビルは自ら陣頭指揮に立つのだが……。ここにはシャアやランバラルなど、ジオン軍のエースパイロットたちが待ち構えているぞ。苦戦を強いられそうだ。

▲▶この戦いでシャアは連邦軍の戦艦5隻を撃沈。

ガンダム大地に立つ V作戦の発動

アムロ=レイの戦いが今始まる!

ルウムでの戦いでMSの力を目の当たりにしたレビル将軍は「V作戦」を発動。ジオン軍のザクに対抗するべく新兵器の開発に着手する。サイド7に侵攻してきた2機のザクを相手に戦うステージ。おなじみの名場面や聞き覚えのあるセリフが飛び交うぞ。かなり熱く戦えるはずだ！

▲▶地球連邦軍が開発した初のMS、ガンダムの戦いがスタート。この先、どんな展開が待っているのか…。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

S・RPG『ヴァルケン2』を徹底解剖!

S・RPGとして生まれ変わった『ヴァルケン2』。そのゲームシステムやストーリー、登場メカなどを凝縮して紹介していこう。キャラデザインにマンガ家の衣谷遊氏、メカデザインにスタジオぬえの宮武一貴氏がそれぞれ参加している点にも注目!

▲主人公の達也をはじめ、魅力的なキャラが多数登場する。

充実したオプション内容

メニューの「オプション」でプレイ環境を設定することができる。内容は右ページ左下の「システム」と同じだ。

美しいムービーにも注目!

アクションSTGの名作として有名な重装機兵シリーズ。その最新作が、リアルな世界観を生かしたS・RPGとして登場! 硬派な物語展開から迫力の戦闘シーンまで、見どころはたくさんあるぞ!!

重装機兵ヴァルケン2

ASSAULT SUITS VALKEN 2

重装機兵ヴァルケン2

7/29 S・RPG	▶¥5,800 ▶メサイヤ ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

『ヴァルケン2』の主要兵器

タイトルの重装機兵とは装甲機械化された歩兵(アサルトスーツ)のこと。装備を変えることで多種多様な任務に対応させられる、汎用性の高い兵器なのだ。この世界ではほかにもMCなどが活躍している。

AS	アサルトスーツの略。地球外における地上戦闘は整備されていない地形や基地内での戦闘が多く、車両が使えなかった。そこで、装甲を増し、強力な火器を携行するために機械化した歩兵(AS)が開発されたのである。
MC	マニューバキャノンの略。ASを支援するために開発された大口径砲を持つ機動砲。機体サイズの関係で行動はある程度制限されるが、それでも4本足による移動は従来の装甲車輌とは比較にならないほど機動力が高い。
AC	アタッククラフトの略。地上部隊を空から支援するために配備されている攻撃艇。偵察、地上攻撃、制空権の確保など何でもこなせる。大気がない衛星での活動を考慮し、大出力バーニアによる垂直離着陸ホバー機が主流。

SET UP 出撃準備

ASの装備を整えて戦闘に備えよう

艦内ですべきことは大きく分けて2つある。1つはブリッジやラウンジで仲間と話し、情報を集めること。もう1つは出撃準備を整えること。特に後者は大切だ。

▶達也が乗っている航宙艦アーデント。艦内を自由に動ける。

カタパルト

▼アーデントにあるカタパルトは4つ。つまり4人まで[illegible]に出撃させることができるのだ。

タツヤ・ウラガ：GSDF准尉

出撃するパイロットを決める、ASやMCの発進口。各作戦は出撃できる最大人数が決まっているため、メンバーが増えるとここで選択する必要が出てくる。ただし、発進準備が整っていないと選べない。ハンガーで準備を整えよう。

ブリッジ

アーデントの司令艦橋。艦長や通信オペレーターなどが常駐している。次の作戦の情報や艦長からの指示もここで出されるので、きちんとチェックしておこう（物語展開によっては、自動的にブリッジまで移動させられることもある）。ほかにも人がいる場合は画面上部にキャラ名が表示される。話を聞いてみよう。

▲次の作戦を説明しているシーン。作戦中にも勝利条件は参照できるが、ここでの会話も大切なのだ。

▶仲間のパイロットやサポートキャラがブリッジにいることも。

ユウゾウ・ホヅミ：GSDF大佐・艦長

ラウンジ

パイロットたちが待機するための部屋。達也やフィルツといえども、常にハンガーにいるわけではない。非常時以外はこのラウンジにいてくつろいでいるのだ。ゲーム進行上からするとも必ずしも重要な場所とはいえないが、ここで出会うパイロットたちと話すことで背景物語がより鮮明になるだろう。

▼誰かがいるときは画面にキャラ名が表示される。選択してみよう。　▼○ボタンを押すと話を聞くことができる。会話内容は様々だ。

ノーリー・マクレガー：GSDF大尉・整備長

システム

「システム」というコマンドを選ぶとオプション画面が表示される。ここでは各種のゲーム設定を変更したり、データをセーブしたりすることができるのだ。ゲームを快適にプレイするためにも、自分に合った設定を見つけだそう。さらには、ゲーム中に登場するBGMや効果音を聞くことまでできるのだ。

▼戦闘アニメのオン・オフも設定可能。これをオフに設定すると…　▼結果だけが表示されるのだ。アニメがないぶんサクサク進むぞ。

バトルアニメのON／OFF

ハンガー

作戦開始後に各種の設定を行なう場所。ここで出撃するパイロットを決めたり、ASの装備を変更するのだ。[illegible]ンドは全部で5つ。タイプ、プログラム、武器の3項目についてはCOMが自動的に設定してくれる「AUTO」というコマンドが用[illegible]てもいいだろう。ただし過信は禁物だ。

❶ パイロット選択

ハンガーからASを直接選び、設定することはできない。これは、そのASに誰が乗り込むのかを明らかにした上で、そのパイロットに応じたプログラムや武器等を設定するためだ。そのためにも、ミッションが始まったら最初にパイロットを[illegible]も少ないが、物語が進むにつれて増えていく。

▲主人公。[illegible]乗機が指定されている。

▲達也のライバル的存在。MCに乗っている。

❷ 搭乗機選択

①で選択したパイロットが乗り込むAS（MC）を選ぶ。パイロットの能力を発揮できるような組み合わせを選ぼう。序盤はヴァルケン量産機とスコーピオンしか選択できないが、戦闘で功績ポイントを稼ぐと他の機体が使えるようになるぞ。

▼達也は機体を選べない。　▼彼をASに乗せる？

ASプログラムの選択

スコーピオン：OPTOFの[illegible]

Name	HP	重量	力
エグザスα	160	[illegible]	[illegible]
エグザスβ	240	120	[illegible]
エグザスγ	160	[illegible]	[illegible]
ヴァルケン指揮官機	130	[illegible]	[illegible]
ヴァルケン量産機	125	[illegible]	[illegible]
レイノス指揮官機	145	[illegible]	[illegible]
レイノス量産機	140	[illegible]	[illegible]
ヴァルケン2	150	[illegible]	[illegible]
スコーピオン	100	[illegible]	[illegible]
[illegible]	160	[illegible]	[illegible]
カスター	180	[illegible]	[illegible]
アーチェリー	80	[illegible]	[illegible]
[illegible]	120	[illegible]	[illegible]
ドラクーン	60	[illegible]	[illegible]

❸ タイプ選択

ASのタイプを[illegible]する。様々なタイプが用意されているので[illegible]選ぼう（ただし、キャラの特定レベル以上にならないと入手できないタイプも数多く存在する）。また、タイプによって[illegible]

ASタイプ	画面表記
標準	NORMAL
偵察	SCOUTER
近距離攻撃	SHORT RANGE
遠距離攻撃	LONG RANGE
重装甲	DEFENDER
白兵戦	CLOSE COMBAT
中距離迎撃	ONTERCEPTION
強行偵察	FORCE SCOUTER
アサルト	ASSAULT
狙撃型	SNIPER
ステルス	STELTH
高機動	HI MOBIL
重武装	HEAVY ARMS
エリント（電子戦）	ELINT
カスタム	COMMANDER
重機動	HEAVY MOBIL
ハイパーボマー	HYPER BOMMER
ハイパーアサルト	HYPER ASSAULT
ハイパーアームズ	HYPER ARMS

❹ プログラム選択

▼◀プログラムを組み込むメモリースロットの数は限られている。よく考えてから選ぼう。

ASにプログラムを組み込む。格闘用武器を装備していても、格闘用プログラムを組み込んでいないと戦闘時に使えないので注意。弾薬補充や攻撃回避も専用のプログラムを組み込む必要がある。

弾薬補充プログラム

KNUCKLE 1：ナックル系専用プログラム

❺ 武器選択

ASに武具やアイテムを装備する。両手だけでなく、両肩や両足、バックパックにも装備可能になっているのがポイントだ。手や肩には武器と防具、足やバックパックには補充用の弾薬と修理用のアイテム、というのが基本パターン。ただし、[illegible]器やアイテムを使えなくなるので注意が必要だ。

▶[illegible]

ARMOR+1：[illegible]アーマー

DENGEKI SCOOP ▼ 重装機兵ヴァルケン2

BATTLE 戦闘

2つの3D視点で展開する迫力の戦闘シーン!

●S・RPG形式で戦うリアルバトル!

『ヴァルケン2』の戦闘は、両陣営が順番にユニットを1つずつ操作していくS・RPG形式になっている。移動や攻撃を含むすべての行動はAPを消費することで可能になるので、残りAPに気をつけつつ効率よく行動するようにしよう。

マップ画面

を表示させることもできる。

戦闘は主にこの画面で展開していく。ここではユニットの情報（敵味方問わず）を調べたり、自軍のユニットを移動させたりすることができる。制限時間が設定されているわけではないので、時間をかけて情報を集めるといいだろう。

コックピット画面

敵を視認できるようになるとコックピット画面に切り替わる。ここで使用する武器を決めたり、アイテムを使ったりするのだ。主観視点だけあって、自由に視点を動かせるようにもなっている。直射兵器を使うときは、ターゲットと敵マーカーを自力で重ねてロックオンさせる必要があるのだ。

▲▶✚キーを操作して、敵とマーカーを画面中央で重ねることができればロックオン完了。直射兵器が使用可能になる。

状況を見極めて武器を使いわけよう!

武器には打撃兵器、直射兵器、マップ兵器の3種類がある。それぞれに長所と短所があるので、各兵器の特徴を知った上でバランスよく装備しよう。もちろん「マップ兵器だけを多数持った、支援用のユニット」等を作るのもいい。

打撃兵器

ナックルのように敵を殴りつける武器のこと。隣接していないと使えないので、積極的に敵に向かって進んでいかなければならない。

直射兵器

ライフルやマシンガンのように、弾が直線的に飛ぶ武器のこと。敵との間に障害物があるとロックオンできず、撃てなくなるので注意。

マップ兵器

グレネードのように広範囲を攻撃する武器のこと。これを使うとマップ画面に切り替わるので、効果範囲を確認した上で発射しよう。

外惑星条約機構軍(Outer Planet Treaty Organization Force)主要兵器

レイノス

ヴァルケンの「宇宙戦が苦手」という弱点をフォローするために開発された機体。機動、索敵、航法、巡航能力に優れていて、外惑星空域での長距離作戦行動で活躍している。センサーや電子機器が強化されたことで、より強力なミサイル等の運用も可能になっている。重装機兵シリーズの第1作目はこの機体が主役だった。

レイノス指揮官機

レイノス量産機

スコーピオン

ASを支援するために開発されたMC。大きな機体を支える4本の足とASには装備できない大口径砲を持っているのが特徴。従来の戦車と比べて機動性が格段にアップしている。装甲がほとんどないので防御力は低い。

ヘラクレス

MCの有効性はスコーピオンで実証されたが、装甲の貧弱さが問題になった。そこで防御力のアップを前提に開発されたのがこのMCだ。機動力を落とすことなく、AS並みの装甲を持たせることに成功している。

ランサーズ

ドラグーンの後継機。空中性能を重視した結果、「脚部のついた戦闘機」という外見になってしまった。装甲や兵装が大幅に強化されたうえに手で武器も持てるため、地上戦闘もこなせる戦闘機として活躍している。

ドラグーン

大出力バーニアによる滞空飛行を得意とするSTOLホバー機。AS等の地上部隊を空から支援するために配備されている攻撃機だ。戦術偵察、地上支援攻撃、制空、迎撃と任務は多岐にわたる。兵装搭載量は少なめ。

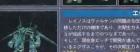
ヴァルケン

史上初の実用ASとして名高い機体で、前の大戦では合衆国連合の主力ASとして大いに活躍した。今でこそ旧型扱いされているが、その汎用性の高さのおかげでまだまだ現役としてやっていけるほど（事実、現在でも各地で主力ASとして様々な場所に配備されている）。'92年にSFCで発売された「重装機兵ヴァルケン」は、この機体が主役だった。

ヴァルケン指揮官機

ヴァルケン量産機

ヴァルケン2

エグザス

レイノスはヴァルケンの問題点を改修しただけの機体であり、次期主力ASが完成するまでのつなぎであった。そして、現在急ピッチで開発が進んでいるエグザスこそが、その次期主力ASなのだ。装甲や機動力が強化されており、実験機には宇宙での行動時間が飛躍的にアップする慣性制御システムも搭載されている。量産化された際にはヴァルケン2と呼ばれることになる。

エグザスα

エグザスβ

エグザスγ

STORY ストーリー

エグザスβ　P.シンシア

敵ユニット。次期主力AS候補というだけあって、性能はかなり高め。達也が交戦する可能性はそう高くないが、射程範囲には常に気を配っておこう。戦闘中には、エグザスγに乗るミラとの掛け合い漫才(!?)も聞くことができる。

エグザスα　P.フォード

敵ユニット。達也たちのターゲットとなるエグザス。開始直後から積極的に行動してくるので「無防備な状態で背後を見せる」ことにつながる行動は絶対に慎むこと。適度な間合いを取りつつ、地道に攻撃を仕掛けていこう。

エグザスγ　P.ミラ

敵ユニット。達也のヴァルケンからは遠く離れているので、交戦する可能性は低い。だが、段差の上からエグザスαを攻撃しようと思って不用意に中央付近に移動すると、近づいてきて攻撃してくることがある。

グランパシフィック社演習地の全貌とステージ1を紹介

●すべての始まりとなる木星の衛星ガニメデ

3機の次期主力AS候補をテストするため、3社合同による模擬戦闘が行われることになった。エグザスαのセカンドパイロットである達也は、エグザスα、β、γチームの対戦相手として戦うことになったが――。

◀プレイヤーは達也を操作してこの難局に立ち向かうのだ。

ゲーム開始直後の舞台となるのは木星の衛星ガニメデにあるグランパシフィック社演習地。広いわけではないが、障害物や高低差が存在しているため、考えなしに行動すると孤立し、集中攻撃を受ける可能性がある。気をつけよう。

スコーピオン　P.フィルツ

フィルツが独自の判断で攻撃を仕掛けてくれる。ポジション的にエグザスαを攻撃する形になるが、スコーピオンの装甲は薄いため、放っておくと危険だ。達也のヴァルケンでサポートしてあげよう。

ヘラクレス　P.マーヴィン

機体性能は対エグザスチーム内でもトップクラス。だが、プレイヤーが操作するわけではないため、期待しすぎるのは危険。エグザスβやγに少しでもダメージを負わせればそれで十分だ。

ヴァルケン　P.リウ

独自の判断で攻撃してくれる。すぐにエグザスβやγと交戦するが、機体の性能差が大きいこともあって効果はあまり期待できない。「達也が挟撃されないための時間稼ぎ」程度に考えておこう。

ヴァルケン　P.達也

フィルツと協力して、エグザスαを攻撃することになる。常にエグザスαの移動＆攻撃範囲をチェックしながら行動しよう。突出しすぎるとエグザスβやγにも狙われることになるので注意。

地球侵攻機動軍(DAESS＝太陽系外侵略勢力)主要兵器

デックI

ヴァルケンとほぼ互角の能力を持つ、開戦時の主力AS。ただし、大量に配備し、常に集団として行動させるなど、運用方法は条約軍とは異なっている。装甲を厚くするよりも機動性を重視して開発されている。数と速度を生かした攻撃は、条約軍に恐れられていた。

デックI 指揮官機

デックI 量産機

デックII

デックIの後継機として戦争中期から投入された量産機。機動力がアップしている。当初はゼアーIを時期主力ASにする予定だった。だが、ASの消耗が激しく、生産性の低いゼアーIでは配備が間に合わなかったため、デックIをベースに急遽作られた。

デックII 指揮官機

デックII 量産機

ノックス

ASを部隊を支援するMC。山岳等でも行動できるよう、4本の脚で移動する。開戦時にはデックと共に出撃してかなりの戦果をあげた。見た目よりも装甲が薄いため、現在では姿を消しつつある。

ドレットノート

機動力は低いが、重武装、重装甲を誇るMC。いってみれば、移動可能な小さな要塞のようなものだ。戦線の突破、拠点への攻撃等の攻める場合はもちろん、拠点防衛といった守る場合にも大活躍する。

フォルク

[illegible]から地球の制空権を奪い取った高速制空戦闘機。宇宙艦隊でも迎撃機として使われていたが、ランサーズが現われてからは敗戦が続いた。現在では、ごく一部が強行偵察機として稼動している程度。

バルフォー

大きな積載量が魅力の主力攻撃機。AS等を目標にした対地攻撃以外に、艦隊攻撃も可能だ（対艦ミサイルを装備する必要あり）。機動力が低いため、制空権を失うと「ただの動く的」になってしまう。

グラウ

[illegible]

ゼアーI

時期主力ASとして開発された、レイノス以上の能力を持つといわれる[illegible]

ルフター

[illegible]まま自力で降下、戦闘に入ることができる）。機動力と火力に[illegible]が、装甲はかなり薄い。

Rio リオン 病院の実験によって超能力に目覚めた少年。体内にクスリを注入することで、超能力を発動させる。

リオンと強敵(ガレリアン)が繰り広げる戦慄の超能力戦(サイキックバトル)を大公開!!

STORY ストーリー 病院の実験室から始まるリオンの孤独な戦い

現在よりも科学が発達した近未来。シュタイナー博士（リオンの父親）は、自我を持つマザーコンピュータ〝ドロシー〟の開発に成功する。しかし、自我が発達し過ぎたドロシーは、人工的に超能力者を生み出し、人類抹殺計画に乗り出してしまった…。一方その頃、リオンはドロシーの支配下にあるミケランジェロ記念病院の一室で目覚める。実験によって自らの記憶と引き替えに、超能力が覚醒したことを知ったリオンは、記憶を取り戻すため、超能力を駆使して病院から脱出することを決意するのだが…。

▲超能力を覚醒させるクスリを注入されるリオン。

◀▼リオンは目覚めた力を使って逃走を図る。しかし、たどり着いた先には新たな刺客が…。果たしてリオンは、無事に生き延びることができるのか？

GALERIANS

話題のサイコホラーAVGの最新CD-ROMを入手!! ガレリアンたちとの戦闘場面を、いち早く紹介!!

ガレリアンズ	
8/26（予）	▶¥6,800（CD3枚組） ▶アスキー
AVG	▶MC（1ブロック）

ENEMY エネミー

クスリと血にまみれたサイキックバトル…リオンを追跡する超能力集団――ガレリアンズ

科学技術によって生み出された超能力者集団"ガレリアンズ"。そして、その中でも卓越した能力を持つ3人が、研究所を脱走したリオンを追跡するため差し向けられた。彼らはリオンの行く先々に現れ、襲いかかってくる。今回は、彼ら3人とリオンとの激しいサイキックバトルを、ひと足先に紹介するぞ。

PSYCHIC 超能力 クスリを体内に注入することで数種類の攻撃能力を発揮!!

リオンが使える攻撃タイプの超能力は、全部で3種類。能力の種類に応じたクスリを体内に注入することで、初めて超能力を使うことができる。ただし、クスリには副作用があり、乱用していると制御不能な状態（ショート）になって、体力を徐々に消耗してしまうのだ。

▲ショートすると、[illegible]

◀クスリは、[illegible]注入する。

ナルコン 能力:衝撃波

▲目標に向かって衝撃波を放ち、吹き飛ばす。

レッド 能力:振動発火

▲分子振動による発火を引き起こし、焼きつくす。

D-フェロン 能力:反重力

▲反重力場を発生させ、相手を壁面に叩きつける

Birdman バードマン

美形のナルシスト。好戦的な性格で、リオンを追跡すると同時に抹殺するチャンスを狙っている。

瞬間移動能力（テレポーテーション）

▲▶バードマンの能力は、テレポーテーション。リオンの攻撃をことごとく回避し、スキを突いて衝撃波を放ってくる強敵だ

ガレリアン

人類抹殺計画の手駒として生み出された超能力者。ドロシーの命令を忠実に遂行するようにプログラムされている。

RainHeart レインハート

幻影の能力を持つガレリアン。組織の命令により、リオンの両親を殺害した張本人でもある。

幻影

▼幻影により作り出した炎で、広範囲を攻撃。瞬間移動の能力も持っている。

◀レインハートはゾンビの幻影を作り出し、リオンを攻撃してくる。

Rita リタ

思い込みが激しく気性が荒い。物体を自在に動かすサイコキネシス能力を持つ。

念動力（サイコキネシス）

◀▶机や椅子などを空中で高速回転させ、リオンめがけて撃ち放つ!!

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

はじめて出会った男を、ボクは破壊した…

ガレリアンズ

プレイステーション用ソフト　サイキック3Dアクションアドベンチャー

'99年8月26日発売

CD-ROM3枚組／標準価格¥6,800(税抜)

初回特典：スペシャルボックス(ケース)・ガレリアンズビジュアルブック・メモリーカードケース&シール 付き(予定)

運命の歯車を、打ち砕かん。
PlayStation
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY™
1999 AUTUMN
キャラクターデザイン：吉田明彦
目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
SQUARESOFT

ついにできたを。
koei
競馬ファンの喝采が聞こえる。
出走まで、あと50日。

ついにできたを。

KOEI

戦塵のかなたに烈風が吹く。

王都を舞台に繰り広げられる壮大な物語。途切れず発生するスリリングなドラマの数々。それぞれが数奇な運命を背負った仲間たちとあなたの旅立ちの時が近づく！

感動のノンストップシナリオ

戦いは仲間と協力バトル（RMC戦闘システム）

戦士の休息、仲間との親睦を深めよう

◆プレイステーション専用ソフト◆RPG（1人用）◆メモリーカード対応（2ブロック）

アトラス・テレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日15:00〜18:00 祝祭日は除きます。）
アトラス・FAXステーション ファンキーネット 03-3258-0753（ボックスナンバー7777）ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
http://www.atlus.co.jp/

夏休み攻略スペシャル
第一弾！
DINO CRISIS
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
スーパーロボット大戦コンプリートボックス
ペルソナ2罪
グランディア
ヴァンダルハーツII ~天上の門~
Racing Lagoon
エースコンバット3 エレクトロスフィア
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
黒い瞳のノア ~Cielgris Fantasm~
イラスト／六堂秀哉

DINO CRISIS ディノ クライシス

アイビス島で生き残るための戦術指南&ストーリー後半までを徹底攻略！

ついに発売となった『ディノ～』。今回は、基本攻略、ストーリー、アイテムの3つに分けて攻略していくぞ！

ディノ クライシス	
発売中	▶¥5,800 ▶カプコン
パニックホラー	▶MC（1ブロック）、DS(AC非対応)

DINO CRISIS 基本攻略編

この基本攻略編では、主人公レジーナの操作法やアイテム、武器などについて解説。『ディノ～』をクリアするための情報が満載なので見逃すな！

『ディノ～』の必須知識

『ディノ～』の基本的なシステムは『バイオ』とほぼ同じだが、セーブや調合など、このゲーム独自の要素がいくつもある。そこでここでは、『ディノ～』をプレイするために必須と思われる知識をピックアップし、詳しく解説していくので、しっかりチェックしよう。

●セーブは扉で
◀セーブは、セーブポイントのある部屋（マップで確認可能）から出るときにおこなう。

●音を聞け！
▶先が見えない場所では、音をよく聞くこと。恐竜がいる場合は足音などが聞こえるはず。

操作 まずはレジーナの操作法を知ろう

このゲームで生き残るためには、まずレジーナの操作法をしっかりとマスターすることが必要。ここでは、操作に関して覚えておきたいポイントを紹介しているので、しっかりと頭に叩き込んでおこう。

あやしい所は必ず調べる

あやしいと思った所は、◎や◻ボタンを押してどんどん調べてみよう。見ただけではわかりにくい所にキーアイテムが隠されていることもあるからだ。特に棚や箱の中は、要チェックだぞ。また、“ファイル”があったら必ず読むようにしたい。話の展開がよくわかるだけでなく、ロック解除のヒントなどが書かれていることもあるからだ。

▲黄色や赤などのノートが、読むことのできる“ファイル”だ。

R2ボタンで180度方向転換

R2ボタンを押すと、レジーナが素早く後ろを向く（180度ターンする）。これは研究施設を探索するときに便利な（クリアタイムの短縮になる）だけでなく、恐竜に襲われて危険なときにも使える有効なテクニックの1つだ。

▲貧弱な武器では歯が立たないときは……。
◀R2ボタンを押して180度ターン。逃げろ！

リロードの隙をなくすには？

リロードとは、武器の弾を装填するアクションのこと。リロード中は無防備状態になってしまうので、恐竜と戦っているときにはさけたい。そこで、ある程度弾を使ったら、装備画面で弾を一度外し、またその弾を装備しよう。

▲▶リロード時間が長いショットガンを装備しているときは、こまめに△ボタンを押そう。

ロックオンボタン(R1)について

R1ボタンを押すと、レジーナが自動的に近くにいる敵の方向へ銃を構える（ロックオンする）。これだけで攻撃の準備はOKで、あとは◎や◻ボタンを押して弾を撃つだけだ。また、『ディノ～』では武器を構えている状態で歩くこともできる。

◀武器を構えて歩いているときは、敵をロックオンしてくれないので注意。

◎敵の方向を察知する

視点のせいなどで、通路の先や部屋の中がよく見えないときは、R1ボタンを押そう。どこに恐竜がいるか、簡単に確認することができるぞ（レジーナが特定の方向に銃を向ければ、そちらに恐竜がいるということになる）。

◀武器を装備していなくても、敵の方を向く。

◎敵の生死を確認する

倒れている恐竜の生死を確認したいときもR1ボタンを押そう。その恐竜のほうに武器を向けなければ死んでいるし、向けた場合はまだ生きている証拠だ。生きているときにうかつに近づくと攻撃を受けてしまうので注意。

◀ボタンを押してもロックオンしなければ安全。

レジーナ REGINA
潜入作戦のエキスパート。武器の扱い、及び改造が得意。また、薬品の知識があるので、施設内で入手した薬品を調合し、麻酔弾や回復剤などを作成できる。

アイテム

アイテムの入手法とその効果を知ろう！

ここでは『ディノ～』に登場するアイテムの入手法、さらに麻酔弾や回復剤などのアイテムの効果＆有効な使用法について解説していこう。ちなみにアイテムを持てる数には制限があるので、注意が必要だ。

あやしい棚は押してみよう

下の写真のように、押せそうな棚などがあったら横から押してみよう。動かせるようなら、まず間違いなく後ろにアイテムがあるはず。しかも、重要なアイテムであることが多いので、見落としのないように注意しておこう。

▲棚を横から押してみた。すると……。

▼棚の後ろにアイテムを発見した。ラッキー！

アイテムにはランダムのものもある

研究施設内外のあちこちに置かれている消費アイテムの箱。この中には、中身がランダムのものも存在する（ランダムアイテムの場所はP.46〜47を参照）。また、アイテムそのものが出現するかどうかもランダムになっている。

▲画面の手前にあるのが消費アイテムの箱だ。

▼ランダムアイテムは、出現しない場合もある。

緊急ボックスを開けるには？

研究施設のいたるところに設置されている緊急ボックスには回復系、弾薬系などのアイテムが入っている。このボックスを開けるには、ボックスのカギとなっている「プラグ」というアイテムが必要だ。

◎ほかのボックスとアクセス可能！

一度開けたボックスは、同じ色のボックス同士ならアクセスが可能。ボックスはアイテムの保管場所にも使えるので、とりあえず開けておこう。

◀▲貴重な消費アイテムがぎっしりと詰まっているボックス。開けるために必要なプラグの数は、ボックスによって違っている。

麻酔弾＆回復剤＆特殊アイテムの種類と効果

恐竜を眠らせることができる麻酔弾、レジーナの体力を回復させる回復剤は重要な消費アイテムだ。

麻酔弾

麻酔弾・弱
▲数発撃ち込まなければ、効果を発揮しない。ハンドガンの弾として使用する。

麻酔弾・中
▲１発で効果を発揮するが、あまり持続しない。ショットガンの弾として使用する。

麻酔弾・強
▲１発で効果を発揮し、効果が長い間持続する。ショットガンの弾として使用する。

◎麻酔弾で恐竜を眠らせる！

恐竜を倒す場合、かなりの弾薬を消費する。研究施設内には弾薬系のアイテムは多くないので、大量の弾薬を消費して恐竜を倒すよりも、麻酔弾で恐竜を眠らせて先を急ぐ方が効率がいい。ただし、仕掛けがある部屋や、何度も往復するような場所にいる恐竜は、倒しておかないと何発も麻酔弾を使用することになるので逆に効率が悪いぞ。

▲麻酔弾を使用すれば、どんな恐竜でも眠らせることができる。

▼場合によっては、眠らせたあと実弾で倒してしまった方がいい。

１発で効果を発揮する「強」が有効！

何発も撃ち込まなくては効果を発揮しない「弱」では恐竜に接近されてダメージを受ける可能性が高いし、１発で効果を発揮するが持続時間の短い「中」では十分な探索時間が取れない。つまり、麻酔弾は１発で効果を発揮し、持続時間の長い「強」を使うのがベスト。「弱」「中」は、「強」を作るための調合用の素材と割り切ってしまおう。

▲「弱」を何発も撃ち込んで眠らせるのは無駄なだけ。「強」を使用しよう。

回復剤

回復剤・小
▲恐竜から受けたダメージを少し回復させる効果を持っている回復アイテム。

回復剤・大
▲恐竜から受けたダメージを大幅に回復させる効果を持っている回復アイテム。

完全回復剤
▲恐竜から受けたダメージを完全に回復させ、さらに止血効果も持っている回復アイテム。

◎回復剤でダメージ回復！

恐竜の攻撃力は非常に高いので、あっという間に重傷になってしまうこともある。そのため、回復剤は常に所持しておきたい。オススメなのは完全回復剤。止血効果もあるこれを持っていれば、止血剤をわざわざ所持しておく必要がなく、その分ほかのアイテムを持つことができるからだ（アイテム所持数には限りがあるため）。

▲出血状態が続くと、徐々に体力を失ってしまうので……。

▼体力回復と同時に止血効果のある、完全回復剤を使用しよう。

特殊

止血剤
◀出血状態を治すことができる回復系の補助アイテム。

猛毒弾
◀ほとんどの恐竜を１発で倒せる、猛毒液の入った弾丸。

◎出血を止める！

上でも述べたように完全回復剤があるなら、無理して持っている必要はない。基本的には調合用の素材として緊急ボックスにストックしておこう。

◎どんな恐竜も1発

猛毒弾は、Ｔ－レックス以外の恐竜なら１発で倒すことができる。ただし、滅多に手に入らないので強敵（テリジノ）用として大事にとっておこう。

◎ダメージによるレジーナの変化

『バイオ』のような現在の体力を示すゲージがないので、以下の写真を参考にしよう。

通常時
▶まったく異常のない状態。ダッシュ速度も速いので、常にこの状態を保っておくようにしたい。

◀胸に手を当てて、ちょっとやばい状態。ダッシュは可能で回復剤・小でも十分に回復できる。

▶移動速度も非常に遅く、かなり危ない状態。こうなったら早急に回復剤・大か完全回復剤を使用しよう。

◎アイテムをまとめよう

ただでさえアイテムの持てる数が少ないので、同じアイテム同士は“まとめる”のコマンドでまとめるようにしよう。なお、各アイテム数はアイテムの右側（右の数字が最大数で、左の数字が現在持っている数）に表示されているぞ。

◀アイテムの数はこまめにチェックしよう。

武器&改造

武器の性能と改造のポイント

『ディノ～』に登場する（レジーナが使用可能な）武器は、下で紹介している3種類だけ。しかし、どの武器も使用する弾丸やパーツによる改造で、性能が大幅に変化する。臨機応変に使い分けていこう。

パーツを入手して武器を改造しよう！

研究施設内で入手できる各武器の改造パーツ。このパーツを装着していくことで、レジーナの武器はどんどんパワーアップしていくぞ。また、武器とパーツの組み合わせ方によって、パワーアップの仕方も変わるので、それぞれの武器の項目を参考に組み立てていってほしい。

◀改造することによって、強力な弾丸を使用することができるようになることもある。

ハンドガン

レジーナが最初に装備している武器。あまり威力はないが、連射性が最も優れている。

ハンドガン改

◀9㎜パラベラム弾と40S&W弾を使用することができる。

サイト付きハンドガン

◀命中率が高く、クリティカルヒットを出すことができる。

ハンドガン改サイト

◀ハンドガン改とサイト付きハンドガンの性能を合わせたもの。

必要パーツ

ハンドガンのスライド 研究施設2F・ラウンジで入手。

ハンドガンのサイト 研究施設B1・資料庫で入手。

ハンドガンのスライド ＋ ハンドガンのサイト

ショットガン

研究施設1F・管理室で入手することができる武器。入手後は最も使用頻度が高い。

ショットガン改

◀バレルとグリップを装備。弾丸がまとまるので威力がアップ。

ストック付きショットガン

◀ストックを装備することで安定。連射が可能になる。

ショットガン改ストック

◀すべてのパーツを装着して、威力及び連射力を高めたもの。

必要パーツ

ショットガンのパーツ スタビライザー実験室で入手。

ショットガンのストック シミュレート室で入手。

ショットガンのパーツ ＋ ショットガンのストック

◎改造した銃のクリティカルヒットでダメージ2倍！

サイト付きハンドガン、ハンドガン改サイトで攻撃した場合のみ、一定の確率でクリティカルヒットが発生することがある。このクリティカルヒットは通常の2倍のダメージを与えられるだけでなく、相手を吹っ飛ばす効果もある。攻撃力はあまりないが、連射力のあるハンドガンにとっては非常に役に立つ攻撃である。また、クリティカルヒットは相手との距離に関係なく発生するので、電磁シャッターを利用して身の安全を確保しながら、狙っていくのもいい。

▶攻撃力に乏しいハンドガンでも、連射してクリティカルヒットが何度も出れば、強力な武器になる？

グレネードガン

最も威力のある武器。

グレネードガン改

◀グレネードは威力がある代わりに弾丸が1発しか装填できない。しかし、シリンダーを装着することで、その弱点を克服。グレネード弾の連射が可能になるのだ！

必要パーツ

グレネードガンのパーツ 研究施設B2・パーツ庫で入手（キーカードLv.A入手後）。

使用する弾丸の種類と効果

弾丸は各武器に2種類ずつ、計6種類用意されている。それぞれの弾丸の特徴を知り、敵や状況に応じて使い分けていこう。

ハンドガンの弾

9㎜パラベラム弾 ◀最初から持っているハンドガンの弾丸。比較的手に入りやすいが、威力は低い。

40S&W弾 ◀ハンドガン改、ハンドガン改サイト用の弾丸。パラベラム弾よりも威力は上。

ショットガンの弾

SG弾 ◀ショットガンの弾で、広い範囲を攻撃できる。威力は並で、使用頻度は高い。

スラッグ弾 ◀SG弾よりも大きい弾丸なので、威力がある。しかし、広範囲に攻撃できない。

グレネードガンの弾

グレネード弾 ◀グレネードガンの弾丸。その威力は、ほかの弾丸と比べるとはるかに上である。

ヒート弾 ◀滅多に手に入らない拡散式の火炎弾。複数の敵に大ダメージを与えられる。

◎敵との距離によって弾丸の威力は変化

弾丸の威力は、敵との距離によって変化する。敵との距離が近ければ近いほど、より大きなダメージを与えることができる（さらにショットガン、グレネードガンでは相手を吹っ飛ばせる）のだ。しかし、敵との距離が近いため、攻撃を受ける可能性もある。そこで、ここでは安全に至近距離で大ダメージを与えるテクニックを紹介しよう。

◀至近距離から攻撃して恐竜を倒せば、弾丸の消費も少なくてすむ。

麻酔弾を使用して……

麻酔弾（この場合は麻酔弾・中でOK）を使用して眠らせている間に恐竜に接近。そして、弾丸をSG弾かスラッグ弾に変更して至近距離から攻撃。そのあと、素早くダッシュで近寄り、さらに攻撃。以上の行動を正確に素早く繰り返すのだ。吹っ飛ばしたあとに、ダッシュで近寄り攻撃することがポイントだ。あとは途中で◎ボタンを押して、リロードしないように弾丸を装備し直しておくとより安全。

▼戦いのイニシアチブを安全に取ることができる。

▲麻酔が効いていれば、どんなに接近しても安全。

仕掛けを利用して……

利用するのは、研究施設内にある電磁シャッター。まず、電磁シャッターの向こう側に恐竜がいるという状況をつくる。これで恐竜の攻撃を受けることは絶対にないので、安心して攻撃ができる（ハンドガンがオススメ）。また、恐竜が電磁シャッターに触れて倒れた瞬間に、スイッチを切ってダッシュで恐竜に近づき、ショットガンで攻撃。あとは左と同じようにダッシュと攻撃を繰り返すという方法もある。

▼先制攻撃。危なくなったら最初の状態にもどる。

▲電磁シャッターに触れた瞬間にスイッチを切る。

調合

アイテムを作り出す調合のポイント

アイテムを掛け合わせて、新たなアイテムを作り出す調合。アイテムの組み合わせ方次第で、実に様々なものができるが、ランダムではなく一定の法則がある。そこで、この調合の基礎的な知識を理解しよう。

調合用素材の種類と効果

調合専用の素材は下の4種類がある。名前からある程度予測はつくと思うが、その効果の違いをしっかりと頭にいれておこう。

麻酔素材

◀調合することによって、麻酔弾のアイテムを作成及び強化することができるアイテム。また麻酔剤として単体で使用することはできない。

回復素材

◀調合することによって、回復系のアイテムを作成及び強化することができるアイテム。また回復剤として単体で使用することはできない。

強化素材

◀調合することによって、アイテムの効果そのものを強化することができるアイテム。また強化素材は単体で使用することはできない。

増殖素材

◀調合することによって、アイテムそのものを増殖することができる効果を持っている。また増殖素材は単体で使用することはできない。

◎実際にアイテムを調合をして法則性を見つけだしてみよう

調合によってできるアイテムは、ランダムではなく、一定の法則に従って決まっていることは前にも述べたが、そう難しいものではない。とりあえず調合用の素材を入手したら、自分でいろいろ調合してみてその法則性を見つけ出してみよう。キーワードは「アイテムの種類」と「レベル」だ。参考までに完全回復剤を作る調合の組み合わせの一例を下で紹介しよう。

▶アイテムの素材レベルは、画面下中央に表示される。

回復剤・小 ＋ 回復剤・大 ＝ 完全回復剤

▲回復効果の低い回復剤・小。これ単体で使うよりは、調合用の素材にしてしまおう。

▲それに回復効果の高い回復剤・大を調合してみることに。そして できたのが……。

▲体力を完全回復すると同時に止血効果もある完全回復剤！　とってもお得だ。

▲麻酔弾は、「強」になるまで調合しよう。

恐竜

5種類の恐竜の特徴を知ろう！

『ディノ〜』に登場する敵といえば、とうぜん恐竜。レジーナの行く手を阻む恐竜たちは全部で5種類いる。ここでは、その恐竜たちの特徴、攻撃方法、さらにどの程度で倒せるのかなどをチェック！　プレイ前にしっかりと予習しておこう。

ここで注目してほしいのが「この攻撃に注意！」のコラム。これらの攻撃を食らうと、ダメージを受けてしまう。特にラプトルの尻尾攻撃、テリジノやT-レックスの攻撃には十分注意が必要だ。

ラプトル

最も出現率の高い恐竜。攻撃方法も、かみつき、飛びつき、尻尾攻撃など実に多彩である。

この攻撃に注意！　尻尾攻撃

テリジノ

後半に登場する恐竜。T−レックスに次ぐ耐久力・攻撃力の持ち主で、ある意味最強の敵である。

この攻撃に注意！　振り回し

コンピー

見た目はカワイイが肉食の恐竜で、集団で襲ってくる。囲まれて攻撃されると危険だ。

この攻撃に注意！　かみつき

プテラノドン

巨大なくちばしと翼を持つ翼竜。耐久力はあまりないが、攻撃を当てるのは難しい。

この攻撃に注意！　急降下

T-レックス

登場する恐竜の中で一番巨大で獰猛。倒すことは不可能だが、ひるませることはできる。

この攻撃に注意！　すべての攻撃

◎弾丸をどの程度使用すればいいのか？

恐竜の種類によって耐久力が違うので、当然弾丸の消費量も変わってくる。ここでは、各恐竜を倒すのに必要な弾丸の消費数を表にしてみた。なお、この表は中間距離で攻撃した場合（クリティカルヒットは除く）で、数値は編集部内で調べたものなので、あくまでも参考程度にとどめておこう。ちなみに、T-レックスはどの攻撃に対しても無敵だが、当たればひるませることはできる。

▲至近距離で恐竜を攻撃して倒せば、さらに弾丸の消費も少なくてすむぞ。

◀威力のないハンドガンを使用するときは、安全な所からクリティカルを狙って攻撃しよう。

倒すまでに必要な弾丸の消費数

恐竜の名前	弾丸の種類					
	9㎜パラベラム弾	40S&W弾	SG弾	スラッグ弾	グレネード弾	ヒート弾
ラプトル	14	9	6	5	2	2
テリジノ	14	10	6	4	3	2
コンピー	1	1	1	1	1	1
プテラノドン	4	3	1	1	1	1
T−レックス	−	−	−	−	−	−

DINO CRISIS

ストーリー攻略編

ストーリーの前半から後半までをチャートとマップで徹底攻略。難しいポイントもピックアップして紹介していくぞ。これでクリアを目指そう！

ストーリー攻略編のマップ内の記号の見方

- ……扉
- ……階段
- a b ……配管点検通路
- - - - ……電磁シャッター
- 〰 ……シャッター
- E ……エレベータ

研究施設・1F

エントランス前広場 / 管理室前廊下 / メインエントランス / オフィス前廊下 / ロッカー室 / 管理室 / DDK<N> / エレベータホール / オフィス / 作戦会議室 / トイレ / 研修室前廊下 / 制御室前廊下 / 資材庫 / 1F制御室 / 研修室 / 施設裏庭 / 1F予備電源室 / 裏庭前 / 予備電源連絡通路

【注】アイテムの入手場所&使用場所は、P46～47を参照!!

第1分岐までを徹底攻略!!

まずはゲームの序盤、ラプトル出現からTーレックスとの戦闘、そしてリックとゲイルの意見が対立する第1分岐までを攻略していこう。ここまでの仕掛けの解き方などは、後半でも応用がきくものが多いので、しっかりとマスターしておくようにしよう。

▲分岐によって攻略法も若干変わってくる。

必須行動チャート

1. 1F（施設裏庭）予備電源エリアのカギを取る
2. 1F（1F予備電源室）予備電源を起動させる
3. 1F（1F制御室）リックと会話する
4. 2F（2Fホール）DDK《H》のロックを解除
5. 2F（所長室）Tーレックスの襲撃
6. 1F（メインエントランス）DDK《N》のロックを解除
7. 1F（研修室）ラプトル襲撃（連打イベント）
8. 1F（1F制御室）ゲイル、リックと会話
9. B1（B1予備電源室）予備電源を起動させる

第1分岐

1F（1F制御室）イベント発生

1 研究施設・1F 1F予備電源室

予備電源起動について

始めにバッテリーの位置を入れ替えてから、右のスイッチを押す。バッテリーの入れ替え順番があっていれば予備電源が起動する。

◀順番は右のスイッチの色を見ればわかる。

2 研究施設・1F 予備電源連絡通路

ラプトルとの初戦闘での注意点

最初のラプトルとの戦闘では、戦うより逃げた方が安全。しつこく追ってくるが、スタート地点の「施設裏庭」まで逃げ切ればOKだ。

▼ここまでくれば、もう追ってくることはない。

▲倒すこともできるが、ここでは逃げた方がいい。

3 研究施設・1F 配管点検通路

配管点検通路に上がれるポイント

通路から通路へと、天井を移動できる「配管点検通路」。ここへ上がれるポイントには、目印として必ず下の写真のような鉄格子が落ちている。よく覚えておこう。

◀「配管点検通路」内は、恐竜が出現することはない。完全な安全地帯のような場所なので、うまく活用していこう。

4 研究施設・1F 管理室

ショットガン入手

1F「制御室前廊下」からセーブポイントの「管理室」に入ると、画面左側にショットガンが落ちているぞ。ショットガンはレジーナの武器の中でも、一番使用頻度が高い武器なので、入手するのを忘れないようにしよう。

◀武器は、白いケースの中に入っているぞ。

5 研究施設・1F 管理室前廊下

電磁シャッターについて

施設内の電磁シャッターは、恐竜の攻撃から身を守ることができる重要な仕掛けだ。壁にスイッチがあり、これを操作することで、作動する（スイッチが緑に光っている場合は使用可能で、赤い場合は使用不可能）。

◀ちなみに電磁シャッターによるダメージはない。

6 研究施設・1F 管理室

エントランスのカギ入手法

まず電子金庫の電源をONにする。次に、金庫のキーナンバーを入力すると、金庫が開き、中からエントランスのカギを入手することができるぞ。なお、金庫のカギとなるキーナンバーは、1F「ロッカー室」にあるファイル〝警備員日報〟に記載されている。必ず読もう。

▼まず、部屋の扉の右にあるスイッチで電源をONにする。

▲すると、金庫の¥キーナンバーが入力可能になる。

リックとゲイルどちらの主張を選ぶか!? P.42へ!!

7 研究施設・2F ラウンジ

ハンドガンのスライド入手

「ラウンジ」の部屋の奥にある金庫を開けると、ハンドガンの改造パーツの、ハンドガンのスライドを入手することができる。金庫のキーナンバーは2F「通信アンテナ室」の〝メモファイル〟に記載されている。なお「ラウンジ」の中にはラプトルが一匹いるので麻酔弾・強（あるいは中）で眠らせよう。

◀パーツの金庫は、部屋の一番奥の壁にある。

8 研究施設・2F 2Fホール

DDK《H》の解除のヒント

2F「所長室」のロックはDDK《H》。上のコードの英字から、下のキーとなる英字を消去すると、カギを解除するパスワードがわかる（詳しくは2F「通信アンテナ室」の〝メモファイル〟を参照）。

▼DDK《H》のロック解除に必要なパスワードは、簡単な消去法でわかる。

▲DDKの解除には、必ず入力と暗号の2枚のディスクが必要になるぞ。

9 研究施設・2F 所長室

パネルキーⅠ・Ⅱの使用法

パネルキーⅠ・Ⅱは、「所長室」の金庫を開けるカギとなっている。2つのパネルキーを金庫に差し込んだあと、キーナンバーを入力すれば金庫が開いてキーカード・Lを入手することができるぞ。

▼パネルキーをどこに差し込めばいいかはメダルの位置を見ればわかるぞ。

▲キーナンバーは、パネルキーに記されている記号を逆さに見るとわかる。

10 研究施設・1F メインエントランス

DDK《N》の解除のヒント

1F「エレベータホール」のロックはDDK《N》。DDK《H》のときと同様、上のコードの英字から、下のキーとなる英字を消去すると、ロック解除に必要なパスワードがわかる。

▼実際に紙にコードの英字を書いて、キーとなる英字を消していくと、簡単にパスワードを知ることができるぞ。

▲DDK《N》のマークが記されている扉は、「メインエントランス」の南側の扉。ちなみに、ここには恐竜は出現しない。

VS T-レックス戦 所長室編 研究施設・2F

初のバトル！タイミングをつかめ!!

11 研究施設・1F 研修室前廊下

噴射口の利用法

「研修室前廊下」の2カ所に設置されている噴射口。このスイッチを押すと、天井から勢いよく蒸気が噴射され、恐竜をダウンさせることができる。割と広範囲に有効なので、危ないときは使用しよう。

◀1F「エレベータホール」から「研修室廊下」にきた場合、ラプトルに囲まれる。

▶こんなときは、スイッチを押してラプトルをひるませ、危険を回避しよう。

12 研究施設・1F 研修室

デンジャーイベントについて（ラプトル）

「研修室」の一番奥の机の上にある、B1予備電源室のカギを入手したあと、天井から現れたラプトルに襲われる。これは強制の連打イベントで、画面下に〝DANGER〟の文字が表示されたら、＋キーとボタン（◎×△▢どれでも可）を思いっきり連打だ。

▼連打イベントに成功していれば、ラプトルにかまれずにすむ。そのあとゲイルがラプトルを倒してイベント終了。

▲デンジャーイベントは、連打の結果によって、その後の展開が若干変化する。ちなみにこのイベントは失敗しても大丈夫。

研究施設・2F

通信アンテナ室	所長室	DDK<H>
通信エリア連絡通路	2Fホール	メインエントランス
ラウンジ	通信室	E

13 研究施設・B1 B1予備電源室

B1予備電源起動について

12のデンジャーイベントが終了後、ゲイルを追って「1F制御室」にいくと、「B1予備電源室」にいって電源を起動してほしいと頼まれる。B1予備電源の起動方法は、1F予備電源の起動方法と基本的には同じ。しかし、B1予備電源は起動用バッテリー・赤が1つ抜かれているので、まずバッテリーを入手して、それを電源パネルにセットしなければならないぞ。

◀予備電源起動用のバッテリー・赤は、奥の壁の装置の前で入手することができるぞ。

−ENEMY DATA− ラプトル

キミはリック派？ それともゲイル派？

常に仲間のことを第一に考える人情派のリックと、任務のためなら仲間さえも見捨てる冷徹なゲイル。第１分岐の内容は、この２人の主張がぶつかって、仲間と任務のどちらを優先するかというものだ。また、第２分岐は物語にあまり影響はないので、好きな方を選択すればＯＫ。リック編は謎解き、ゲイル編は恐竜との戦闘がメインになっているぞ。

必須行動チャート

リックの主張を選ぶ	ゲイルの主張を選ぶ
屋外（大型エレベータ） プテラノドン襲撃（連打イベント）	Ｂ１（Ｂ１ホール） カーク博士を発見する
屋外（大型エレベータ制御室） リック、トムと会話	１Ｆ（オフィス） ＩＤデータを書き換える
屋外（エレベータ動力室） パイプを操作する	屋外（大型エレベータ） プテラノドン襲撃（連打イベント）
屋外（動力室連絡通路） プテラノドン襲撃（連打イベント）	屋外（エレベータ動力室） パイプを操作する
屋外（大型エレベータ） 操作パネルのスイッチを入れる	屋外（動力室連絡通路） プテラノドン襲撃（連打イベント）
屋外（大型エレベータ制御室） リックと会話	屋外（大型エレベータ） 操作パネルのスイッチを入れる（２回）
Ｂ１（Ｂ１搬出室） クレーンを操作	Ｂ１（Ｂ１搬出室） クレーンを操作
１Ｆ（オフィス） ＩＤカードを書き換える	Ｂ１（資材搬入用廊下） ラプトル襲撃（連打イベント）

↓（以下、共通）

- １Ｆ（エレベータホール）
エレベータに乗る
- Ｂ１（Ｂ１ホール）
ラプトル襲撃（連打イベント）DDK《E》のロックを解除
- Ｂ１（ガス実験室）
毒ガスを無効化、ラプトル襲撃（連打イベント）
- Ｂ１（資料室）
Ｂ１キーチップのデータ書き換え
- Ｂ１（コンピュータ室）
DDK《E》のロックを解除

第２分岐

Ｂ１（コンピュータ室）
パネルを操作する、イベント発生

リックの主張を選ぶ	ゲイルの主張を選ぶ
Ｂ１（シミュレート実験室） 脱出ハッチを開く	Ｂ１（コンピュータ室〜Ｂ１搬出室） 強行突破
Ｂ１（Ｂ１搬出室） カーク博士を発見	Ｂ１（Ｂ１搬出室） カーク博士を発見

- ２Ｆ（通信アンテナ室）
通信アンテナを起動させる
- ２Ｆ（通信エリア連絡通路）
Ｔ−レックス襲撃

P.44へ

分岐後の仕掛けについて

第１分岐後のリック編、ゲイル編に登場する仕掛けは全く同じものだが、順番が違うだけ。また、ＩＤカードの書き換えは、実はもう１つの方法が存在する。これは、「エントランス前広場」にある死体を調べればわかるはず。また、パイプ操作後のデンジャーイベントでは、失敗すると死んでしまうので注意すること。

研究施設・屋外Ａ

14 研究施設・屋外 大型エレベータ

デンジャーイベントについて（プテラノドン）

はじめて「大型エレベータ」に来たときに、プテラノドンが出現。つかみ上げられたあと、連打イベントで失敗すると、壁に叩きつけられてしまうぞ。

▼プテラノドンに軽々とつかみ上げられて……。

▲連打で失敗しても死ぬことはないので安心？

15 研究施設・屋外 エレベータ動力室

パイプ操作について

赤×２、青×２、緑×２のパイプをつり上げているワイヤーのスイッチを操作して、パイプを下ろし、それぞれの色のパイプ同士を接続すれば大型エレベータの電源が接続されるぞ。緑色のパイプが真ん中を通るようにして、あとの２つのパイプを接続しよう。

◀ヒントは、赤—緑—青だ。何度も試してみよう。

16 研究施設・Ｂ１ Ｂ１搬出室

クレーンの操作について

まずクレーンを操作するには、Ｂ１クレーンカード（屋外「エレベータ動力室」で入手）が必要。大事なのは、操作が終了した時点でもコンテナをフックさせたままでいいということ。次の操作でコンテナをリリースすればいい。つまり、１度の操作でリリースまでする必要はないのだ。

◀スタートボタンを押すと作動する。

17 研究施設・１Ｆ オフィス

IDカード書き換えについて

ＩＤカードを書き換えるには、特定の人物の"登録番号"と"指紋データ"が必要。ＩＤカードの書き換え装置は１Ｆ「オフィス」にある。登録番号は「オフィス」のホワイトボードで知ることができるが、問題はその人の指紋データ。ボードを見たあとに「オフィス」の内線電話を使えば、その人物の居場所がわかる。

▶登録番号はボードに記されている。

▶呼び出し音が聞こえる部屋を探せ。

18 研究施設・Ｂ１ Ｂ１ホール

デンジャーイベントについて（ラプトル）

ＩＤカードを書き換えてエレベータに乗り、研究施設地下の「Ｂ１ホール」へ。そのとき、エレベータの天井から突然ラプトルが出現。こいつは連打ではねのけたあと、武器を使って倒してしまおう。

◀このラプトルは武器で倒そう。

19 研究施設・Ｂ１ Ｂ１ホール

DDK《L》の解除のヒント

DDK《L》の扉は、「Ｂ１ホール」の北側にある。解除法は、前のDDKデバイスと同じように消去法だが、ここのものはキーが数字で記されている。数字は１＝Ａ、２＝Ｂ、３＝Ｃとなっているので、キーは「ＣＤＥＦＧＨ」。この英字をコードの英字から消去していけばパスワードがわかる。

▶DDK《L》はここで使用する。

▶キーの英字が数字に変換されているだけだ。

−ENEMY DATA−
プテラノドン

20 研究施設・B1 資料室

ハンドガンのサイト入手

「資料室」に入り奥に進むと、ハンドガンのサイトが入っている白いケースがあるので入手しておこう。また、ここにはラプトルが1匹潜んでいるが、資料棚に隠れていてどこにいるかわからない。武器を構えて敵の方向を確認しよう。

▲パーツは棚と棚の間の通路に落ちているぞ。

21 研究施設・B1 コンピュータ室

ガス実験室のロック解除法

B1「ガス実験室」の扉はコンピュータ端末によってロックされている。解除のコード番号は扉の前で知ることができるので覚えておこう。「コンピュータ室」に移動したら、コンピュータを使ってコード番号を入力し、ロックを解除しよう。

▲ロックを解除したら、横のファイルも読んでおこう。

22 研究施設・B1 ガス実験室

毒ガス装置について

赤、緑、青の3つのボタンを操作して、部屋の中に充満した毒ガスを中和する。それぞれのボタンを押していき、毒ガスの色を無色に近づけていけばOKだ。

▲手前の部屋のボードのヒントを参考に！

◀突然出現したラプトルも毒ガスで倒せるぞ。

23 研究施設・B1 資料室

B1キーチップのデータ書き換えは?

「資料室」の壁に設置されている装置を使って、B1キーチップの磁気パターンを書き換えることができる。最初に入力する番号は、キーチップを調べればわかる。書き換えたキーチップを使えば、資料室の棚からキーカード・Rを入手できる。

▲磁気パターンは左下のパターンになるようにする。

24 研究施設・B1 コンピュータ室

キーカードL・Rについて

B1「資料室」で入手したキーカード・Rと、2F「所長室」の金庫から入手したキーカード・L。これは「コンピュータ室」から「シミュレート実験室」へと続くカギなのである。

◀キーカードを差し込むスロットはココ。どちらかにキーカードを差し込むと、ゲイルを呼ぶイベントが発生する。

25 研究施設・B1 コンピュータ室

DDK《E》の解除のヒント

解除法はキーに表示されている数字の列を消去していくのだ。コードの英字の6列目と8列目と10列目がパスワードとなっているぞ。

▲▶このあたりからロックの解除法も複雑になってくるぞ。

26 研究施設・B1 シミュレート実験室

ショットガンのストック入手

ショットガンの連射が可能になるパーツ・ストックは、「シミュレート実験室」の奥にある棚を動かすと入手できる。第2分岐前に必ず入手しておこう。

◀棚の裏からショットガンのストックを発見。とにかく、あやしい棚は片っ端から動かしてみないとダメ。

27 研究施設・B1 コンピュータ室

パネルの操作について

まず、ドライバーを使って配線回路のふたを開ける。次に、それぞれのパネルを回転させて、重ね合わせるのだ。左下に表示されているパターンと同じパターンになれば、ロックが解除されるぞ。

▲▶パネルを重ねるときは、抜けている部分をよく見ること。

28 研究施設・B1 コンピュータ室〜B1搬出室

コンピュータ室からの脱出法

ここで第2分岐となるのだが、どちらを選択しても「コンピュータ室」から「B1搬出室」までで、分岐は終了となっている。ゲイル編は強行突破で、出現する恐竜を倒すか、無視して進むかは自由。リック編はB1「シミュレート実験室」の仕掛けを解いてハッチから脱出。なお、ハッチのロックを解除する仕掛けは、6枚のカードを使った記憶法で、めくられて出現する英字がパスワードになっている。

▶リック編で3回失敗すると、強制的に強行突破に作戦変更。

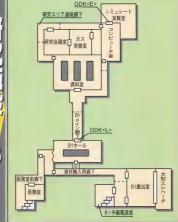
◀3回目は、このあとに残った英字がパスワードだ。

VS T-レックス戦 通信エリア連絡通路編

研究施設・2F

ハンドガンで撃退だ！

ここでのT-レックス戦も「所長室」のときと同じように戦えばOK。口を開けて迫ってくるところを狙って攻撃だ（結構速いので注意すること）。一定時間たつと、「通信室」の扉のロックが解除されるぞ。

◀2F「通信アンテナ室」でアンテナ起動キーを使い、アンテナを起動させると、T-レックスが登場する。

必須行動チャート

屋外（格納庫） コンテナを移動
屋外（ヘリポート） Tーレックス襲撃
屋外地下（連絡エレベータ１号機） エレベータに乗る
Ｂ３（Ｂ３搬出室） メイン電源を修理
Ｂ３（一般兵器庫） テリジノ襲撃（連打イベント）
Ｂ３（一般兵器庫） クレーンを操作する
Ｂ２（実験室前通路） ラプトル襲撃（連打イベント）
Ｂ３（休憩室） ＤＤＫ《Ｗ》のロック解除
Ｂ３（Ｂ３搬出室） Ｔーレックス気絶
Ｂ３（Ｂ３予備電源室） 予備電源を起動
Ｂ３（入島者管理室） リックと会話
Ｂ２（通過許可室） Ｂ２キーチップⅠ・Ⅱのデータ書き換えＤＤＫ《Ｓ》のロック解除
Ｂ２（パーツ庫） ＤＤＫ《Ｄ》のロック解除
Ｂ２（サードエナジー配電室） 動力を切り替える
屋外（大型エレベータ） プテラノドン襲撃（連打イベント）
第３分岐
Ｂ２（カーク博士私室） イベント発生

いよいよ後半に突入！アイビス島の謎に迫る!!

いよいよ物語も後半に突入し、このアイビス島で起こった異変の謎や、カーク博士の研究内容などが見え始めてきた。第３分岐後についにすべての真実が明らかに！

研究施設・屋外と屋外地下

29 研究施設・屋外 格納庫

グレネードガン入手

屋外「ヘリポート連絡通路」から「格納庫」に入り、扉から正面にあるハシゴを登る。そのあと通路を奥に向かって進んでいくと、白いケースがある。その中にレジーナ最強の武器グレネードガンが入っているぞ。

◀となりの棚には、グレネードガンの弾もあるので見逃すな！

30 研究施設・屋外 格納庫

コンテナ移動について

「格納庫」には巨大なコンテナが置かれていて先に進むことができない。しかし、このコンテナはなんとレジーナでも押すことができるのだ。

▲押し間違った場合は、一端「格納庫」から出よう。すると、なぜかコンテナはもとに戻っているのだ。

31 研究施設・Ｂ３ Ｂ３搬出室

▲起動用バッテリーのある「Ｂ３予備電源室」はここ。

メイン電源の修理について

まず、「B3搬出室」の電源の操作パネルの位置から、左の「B3予備電源室」に行く。その部屋の予備電源の操作パネルから、起動用バッテリー（白）を入手する。あとは、「B3搬出室」に戻ってバッテリーをリックに渡せば、メイン電源は起動する。

◀バッテリーはこの場所で入手できる。

VS T-レックス戦 ヘリポート編 研究施設・屋外

とにかく逃げ回れ！

◀追いつかれないように

終盤に向けての重要な分岐!! リックとゲイル、どっちを選ぶ？そして結末は……次号!!

研究施設・B3

32 研究施設・B3 一般兵器庫

デンジャーイベントについて(テリジノ)

「一般兵器庫」のコンテナ奥に移動すると、テリジノが出現。ここでの連打で失敗してしまうと、コンテナに潰されてしまいアウトになる。イベント終了後はテリジノが2匹で襲ってくるぞ。

◀デンジャーイベント終了後も危険が続く!

33 研究施設・B2 実験室前通路

デンジャーイベントについて(ラプトル)

「実験室前通路」(正確には「スタビライザー設計室」の扉の前)にあるキーカードLv.Cを取ろうとすると、床からラプトルが出現。ここは連打では ねのけたあと、倒してしまおう。

◀このキーカードで、Lv.Cの扉が開くようになる。

34 研究施設・B3 休憩所

DDK《W》の解除のヒント

DDK《W》の扉は「休憩所」の南。パスワードはキーの数字を英字に直し、それをコードの英字から消していく消去法を使えばわかる。ちなみに、キーとなる数字は「BCDFGHI」と変換する。

▼キーの数字は1=A、2=Bと変換。

▲DDK《W》の扉の位置はここ。

35 研究施設・B3 B3搬出室

T-レックス気絶イベントについて

B3「入島者管理室」でリックとの会話後、生存者から通信が入る。そのあと急いで「大型エレベータ」に行くとT-レックスがメイン電源のジェネレータに突っ込んで、感電するシーンを間近で見ることができるぞ。

▲こんなときでもジョークは忘れないリック。

◀時間がかかった場合は、すでに倒れている。

36 研究施設・B3 B3予備電源室

予備電源の起動について

T-レックスによって破壊された電源を確保するために、「B3予備電源室」の電源を起動させる。まず、メイン電源のパネルから起動用バッテリー(白)を抜き取る。それを予備電源のパネルにセットして、順番を変更。そしてスイッチを押し、電源を起動させる。

▲まず、起動用バッテリーを入手。

◀バッテリーの順番は前と同じ順番。

37 研究施設・B2 通過許可室

B2キーチップのデータ書き換えは?

B2キーチップⅠ&Ⅱを入手したら、「通過許可室」のキーチップ書き換え装置を使って、磁気パターンを書き換えよう。それぞれのパターンの下に表示されているものと同じようにすればOK。

◀最初に入力するコードの番号は、B2キーチップⅡに記されているぞ。

▶ⅠとⅡ。2つのB2キーチップの磁気パターンを操作しなければならない。

38 研究施設・B2 通過許可室

DDK《S》の解除のヒント

DDK《S》のある扉は「通過許可室」の東側(部屋の中ではない)にある。パスワードの解除法は、キーが示している列をコードから消していく消去法。キーとなっている数字「25679」の列の英字を、コードの英字から消去していくとパスワードがわかるだ。

▲扉は「通過許可室」の通路にある。

◀さすがに複雑になっている。

39 研究施設・B2 パーツ庫

DDK《D》の解除のヒント

DDK《D》では、キーが英字で、コードが数字になっているので、解除法はちょっと複雑。コードの数字は01=A、02=C(2桁になっているだけ)と考え、キーの英字をコードの英字から消去していけば、パスワードがわかる。

▶ちょっと変わっているが、解き方はやはり消去法。以前に解いた方法を思い出してほしい。

◀DDK《D》の扉は「パーツ庫」の南東にある。ここから物語は終盤へと突入するのだ。

40 研究施設・B2 サードエナジー配電室

ジェネレータ動力確保について

「サードエナジー配電室」にあるディスプレイを調べ、回路図の仕掛けを操作。仕掛けは、B1「コンピュータ室」にある扉のロックを解除したときのものと同じ。3つのパネルを回転させ、重ね合わせるのだ。

▶動力を変更したらジェネレータを操作。すると、「サードエナジー配電室」から一発の銃声が!!

◀ジェネレータに動力を送るには「サードエナジー配電室」で動力の供給先を変更するのだ。

41 研究施設・B2 スタビライザー実験室

ショットガンのパーツ入手

「サードエナジー配電室」で何者かに殺された女性研究員。彼女は死ぬ直前に数字のメモを残した。実はこの番号はB2「スタビライザー実験室」にある棚のナンバーになっているのだ。棚からはショットガンのパーツを入手できるぞ。

▶ここで入手できるショットガンのパーツは、一度戻ってでも取っておく価値は十分にあるぞ。

◀女性研究員を殺したと思われる人物は、南東の「カーク博士私室」方面へ逃げていった……。

DINO CRISIS

アイテム入手編

ここでは今回の攻略範囲内で手に入る、全アイテムの入手場所（エリア）を紹介。キーとなるアイテムは、それぞれ入手場所と使用場所もあわせて紹介しているので、行き詰まったときに活用しよう。

この2ページでアイテムは完璧!!

プレイしていくなかで、見つからないアイテム、ほしいアイテムは、まずここで探そう。各アイテムの名前の頭にある番号と、マップ内の番号が対応しているので、どこにどのアイテムがあるかがひと目でわかるはずだ。なお、ランダムアイテムのみは、その場所に出現しない場合もあるので注意しよう。

研究施設 1F

1：「SG弾」
◆「麻酔素材」
2：◆「麻酔素材」
●「ランダムアイテム」×2
4：◆「麻酔素材」
◆「麻酔弾・弱」
5：◆「麻酔素材」
6：「ショットガン」
★「プラグ」
◆「麻酔素材」
7：★「プラグ」
■ボックス黄（プラグ×2）
→「回復剤・大」
→「止血剤」
→「強化素材」
→「スラッグ弾」
8：「9mmパラベラム弾」
●「ランダムアイテム」
■ボックス緑（プラグ×1）
→「止血剤」
→「回復剤・大」×2
→「回復素材」×2
10：★「プラグ」
●「ランダムアイテム」
■ボックス赤（プラグ×2）
→「9mmパラベラム弾」
→「SG弾」
→「猛毒弾」
→「強化素材」
11：★「プラグ」
13：♥「止血剤」
14：♥「回復剤・大」×2
15：●「ランダムアイテム」
◆「麻酔素材」
16：◆「麻酔素材」

★キーアイテム	入手場所	使用場所
「DDK・N（暗号）」	1：エントランス前広場	2：メインエントランス
「DDK・H（暗号）」	4：ロッカー室	21：2Fホール
「DDK・H（入力）」	6：管理室	21：2Fホール
「パネルキーⅡ」	6：管理室	19：所長室
「エントランスのカギ」	6：管理室	2：メインエントランス
「DDK・E（暗号）」	7：作戦会議室	36：コンピュータ室
「指紋採取装置」	7：作戦会議室	※P.42を参照
「B1予備電源室のカギ」	12：研修室	15：施設裏庭
「予備電源エリア(地上)のカギ」	14：資材庫	16：予備電源連絡通路

研究施設・2F

19：「SG弾」
20：●「ランダムアイテム」×2
21：「SG弾」
22：◆「麻酔素材」
23：◆「麻酔弾・中」
「ハンドガンのスライド」
24：「スラッグ弾」
■ボックス赤（プラグ×1）
→「9mmパラベラム弾」
→「SG弾」
→「麻酔素材」
→「増殖素材」

★キーアイテム	入手場所	使用場所
「パネルキーⅠ」	19：所長室	19：所長室
「DDK・N（入力）」	19：所長室	2：メインエントランス
「キーカード・L」	19：所長室	36：コンピュータ室
「アンテナ起動キー」	24：通信室	18：通信アンテナ室

研究施設 屋外

25：●「ランダムアイテム」
26：「グレネードガン」
「グレネード弾」×2
27：●「ランダムアイテム」×3
28：★「プラグ」
●「ランダムアイテム」
30：●「ランダムアイテム」×2
31：●「ランダムアイテム」
32：「スラッグ弾」×2

★キーアイテム	入手場所	使用場所
「DDK・L（暗号）」	29：大型エレベータ制御室	42：B1ホール
「DDK・L（入力）」	29：大型エレベータ制御室	42：B1ホール
「B1クレーンカード」	31：エレベータ動力室	45：B1搬出室

研究施設 屋外地下

▼ここのメモを読まなければ、B3へは進めないのだ。

33：◆「麻酔素材」

★キーアイテム	入手場所	使用場所
「搬出用パスカード」	33：資材室	34：連絡エレベータ1号機

アイテム入手編のマップ内の記号の見方
★…重要系　■…ボックス　★…プラグ　♥…回復系　◆…MIX系　▲…武器系　●…ランダム系

研究施設 B1

35：◆「麻酔弾・強」
「ショットガンのストック」
36：★「プラグ」
37：●「ランダムアイテム」
■ボックス緑（プラグ×1）
→「回復剤・大」×2
→「回復素材」
→「強化素材」×2
38：★「プラグ」
40：♥「回復剤・大」
●「ランダムアイテム」×2
「ハンドガンのサイト」

41：■ボックス赤（プラグ×2）
→「スラッグ弾」
→「40S＆W弾」
→「SG弾」
→「猛毒弾」
42：◆「麻酔素材」
43：♥「回復剤・大」×2
●「ランダムアイテム」
♥「？？？？？」
◆「増殖剤（救急箱・右）」
44：★「プラグ」
45：◆「麻酔弾・中」
●「ランダムアイテム」

★キーアイテム	入手場所	使用場所
「ドライバー」	36：コンピュータ室	36：コンピュータ室
「DDK・E（入力）」	38：研究会議室	36：コンピュータ室
「B1キーチップ」	39：ガス実験室	40：資料室
「小型のカギ」	39：ガス実験室	43：医務室
「キーカード・R」	40：資料室	36：コンピュータ室
「IDカード（軍人）」	43：医務室	3：管理室前廊下
「起動用バッテリー（赤）」	44：B1予備電源室	44：B1予備電源室
「通信用IDカード」	45：B1搬出室	9：1F制御室

研究施設 B2

46：★「プラグ」
「ショットガンのパーツ」
47：◆「麻酔弾・強」
◆「麻酔素材」
◆「回復素材」
■ボックス赤（プラグ×2）
→「猛毒弾」
→「スラッグ弾」
→「40S＆W弾」
→「増殖素材」
■ボックス緑（プラグ×1）
→「止血剤」
→「回復剤・大」×2
→「強化素材」
→「回復素材」
49：★「プラグ」
●「ランダムアイテム」

50：★「プラグ」
51：◆「麻酔素材」
53：◆「麻酔素材」
54：★「プラグ」
55：★「プラグ」
◆「強化素材」
56：●「ランダムアイテム」
■ボックス緑（プラグ×1）
→「回復素材」×4
■ボックス赤（プラグ×2）
→「ヒート弾」
→「グレネード弾」
→「スラッグ弾」
→「強化素材」

★キーアイテム	入手場所	使用場所
「DDK・D（暗号）」	46：スタビライザー実験室	52：パーツ庫
「キーカードLv.C」	47：実験室前通路	47：実験室前通路
「DDK・W（暗号）」	48：スタビライザー設計室	59：休憩所
「DDK・S（入力）」	50：通行許可室	50：通過許可室
「B2キーチップI」	50：通行許可室	53：連絡通路
「キーカードLv.B」	55：サードエナジー制御室	55：サードエナジー制御室

研究施設 B3

57：★「プラグ」
◆「麻酔素材」×2
■ボックス緑（プラグ×1）
→「止血剤」×2
→「回復素材」×2
→「強化素材」
■ボックス赤（プラグ×3）
→「猛毒弾」
→「ヒート弾」
→「増殖素材」
→「強化素材」

59：★「プラグ」
60：★「プラグ」
61：●「ランダムアイテム」
62：★「プラグ」
63：●「ランダムアイテム」
★「プラグ」
■ボックス赤（プラグ×3）
→「グレネード弾」
→「SG弾」
→「強化素材」
→「麻酔素材」×2

■ボックス黄（プラグ×1）
→「止血剤」×2
→「増殖素材」
→「麻酔素材」
→「回復素材」
64：♥「止血剤」
65：「グレネード弾」
★「プラグ」×2
66：●「ランダムアイテム」
「グレネード弾」
67：★「プラグ」
68：「スラッグ弾」

★キーアイテム	入手場所	使用場所
「DDK・S（暗号）」	58：B3港連絡通路	50：通過許可室
「B2キーチップII」	60：入島者管理室	53：連絡通路
「B3クレーンカードI」	63：B3制御室	64：一般兵器庫
「B3クレーンカードII」	63：B3制御室	64：一般兵器庫
「DDK・W（入力）」	64：一般兵器庫	59：休憩所
「B3クレーンカードIII」	65：運搬通路	64：一般兵器庫
「搬出エリアのカギ」	65：運搬通路	66：B3搬出室
「入港用カードキー」	67：大型エレベータ	60：入島者管理室
「DDK・D（入力）」	67：大型エレベータ	52：パーツ庫
「起動用バッテリー（白）」	68：B3予備電源室	66：B3搬出室

これだけは知っておこう！

㊕ 情報・アイテム編

今回のアイテム編のマップに表示されている「プラグ」と「緊急ボックス」についてのお得な情報を紹介。どちらも必ずチェックしておこう。

1 プラグはどこ？

緊急ボックスを開けるための「プラグ」は、ダンボール箱や棚、死体など、見た目では気づきにくい場所にあることが多い。あやしいところは、必ず調べていくことが重要だぞ。

◀他のアイテムのように、回転はしていない。

2 緊急ボックスの色と中身の関係

弾丸や回復剤などのアイテムがどっさりと入っている緊急ボックスの中身は、ある程度はそのボックスの色で判別できる。赤色＝弾薬系、緑色＝回復系、黄色＝弾薬＆回復系となっているのだ（開けるために必要なプラグの数は緑色が1番少ない）。そして重要なのは、同じ色のボックスは、『バイオ』シリーズのアイテムボックスのように、すべてつながっているということ。アイテムが増えてきたら、預けておくことができるのだ。

▶預け用のボックスの色を決めておくといい。

話題の大作RPG「聖剣伝説」

徹底攻略開始!!

聖剣伝説 LEGEND OF MANA™

レジェンド オブ マナ

発売日よりひと足早くスタートの徹底攻略第1弾では、システムの基本と序盤のイベントをばっちりフォロー！ 冒険を深く楽しむための基礎知識を満載してお届けする!!

聖剣伝説 LEGEND OF MANA	
7/15 A・RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア 体験版同梱(※1)
	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)、PS(6ブロック)、2P同時プレイ可

システム解説 SYSTEM

「ランドメイク」をはじめとする、数々の独創的なシステムを採用している『聖剣』。まずは、そんなシステムの内容に迫っていこう。

マップ選択&キャラメイク

ゲームを始めるとき、プレイヤーはまず主人公キャラの設定、ワールドマップの選択の順に初期設定を行う。それぞれの設定や選択の内容でクリアが困難になるようなことはないので、プレイヤーの好みで決めてOKだ。

▲◀どの場所をランドメイクの舞台に選ぶかは自由だが、左の写真のようにフレームが暗くなる場所は選択できない。

●マップ選択

主人公キャラの設定が終わると、画面に世界の全体図が表示される。このとき◎ボタンを押すとフレームが表示され、マップの選択が可能になるぞ。そして、好みの場所にフレームを合わせて◎ボタンを2回押すと、そこがゲーム中のワールドマップ、つまりランドメイクの舞台になるのだ。

●キャラメイク

主人公のキャラメイクでは、性別と名前、そして最初に装備している武器の種類を設定できる。武器はゲームが始まってからも自由に持ち替えできるので問題ないが、最後まで変更できない性別と名前はよく考えて決めないと後悔するかも!?

▲いい名前が思いつかないなら、あらかじめ用意されたものの中から選ぶことも可能だ。

性別・武器選択の意味は?

主人公の性別の違いは、ゲーム中のメッセージにのみ影響。また武器の選択は、主人公が最初に覚えている必殺技の種類に反映されるぞ。例えば槍を選ぶと、最初から槍用の必殺技が1つ使えるのだ。

▲初期装備の選択による特別な影響はない。

ランドメイク

町やダンジョンなど、『聖剣』の世界を構成する多彩な「ランド」。その源である「アーティファクト」を自由に配置して、思いのままに世界を構築できるシステムが「ランドメイクシステム」だ。その最も大きな特徴は、ランドが持つ8精霊の力を示すマナレベルが、隣接するランド同士の影響でアップすること。マナレベルは個々のランドに設定されていて、すでに存在するランドの隣に新たなランドを誕生させると、両方のマナレベルが上昇する。その上がり方は、隣り合うランドの組み合わせで変わるのだ。

◀アーティファクトを置くときに△ボタンを押すと、ランドのマナレベルを確認できる。またセレクトで各種説明も見られる。

ランドメイクの手順

『聖剣』シリーズの世界観に深く根づく「マナ」の要素と、深い関わりを持つランドメイク。プレイヤーは右の過程を繰り返しながら、自分だけの世界を構築していけるのだ。

❶アーティファクトを入手
▲アーティファクトはNPCが関わるイベントや、冒険の途中で手に入る。

❷アーティファクトを選択
▲ワールドマップで◎ボタンを押すと、置きたいアーティファクトを選択できる。

❸アーティファクトを設置
▲アーティファクトは、置いてあるランドに隣接する場所ならどこにでも配置可能だ。

❹ランドが誕生!
▲そして、新たなNPCとの出会いや未知の冒険が待ち受けるランドの誕生だ。

 ※1:「フロントミッションサード」、「デュープリズム」ほか1本の体験版を収録。

▲さまざまなランドを自由に行き来しながら、スケールの大きな冒険を繰り広げるのだ。

マップの移動

今回の『聖剣』の世界は、ランド間の移動ができるワールドマップと、ダンジョンでの冒険や町の探索のメインになるフィールドマップ、そして、町全体の構造とそのつながりを示す町マップの3つで構成される。各マップの特徴と関係は、しっかり把握しておこう。

●ワールドマップ

世界を構築するランドメイクと、ランド間の移動ができるマップ。ランドの移動は、行きたい場所にカーソルを合わせて◎ボタンで可能だ。また、ランドのマナレベルや曜日の確認もできる。

▲ランドの移動や出入りで曜日は変わっていくぞ。

町のランドに入ると

●町マップ

町のランドでは、このマップで商店街や公園といったスポットに移動する。マップ上のポイントに入ると、それらの場所へ行けるぞ。

▲このマップでイベントが発生することもある。

町マップのポイントに入ると

マイホームやダンジョンに入ると

●フィールドマップ

町やダンジョンのメインになるマップ。情報収集や発生しているイベントの解決、モンスターとの戦闘などはこのマップで行う。

▲モンスターとの戦闘時には、バトルフィールドに早変わり。

2Pプレイ

シリーズを通しての魅力だったアクション性の高い戦闘システムは、さらに洗練された。また、今回はNPCを操作するか、あるいは別のセーブデータの主人公をパーティに加えることで、2P同時プレイも可能になったのだ。

▲友だちとデータを持ちよってプレイすれば、強敵も怖くないはず!?

●NPCの操作

NPCの操作設定は、ダンジョンにあるポポイ像などで実行できる。設定をコントロールモードにすると、コントローラ2で操作可能に。

▲ポポイ像のほかに、宿屋のカウンターや自宅でも設定できる。

●主人公の加入

ドミナの町の空き屋を調べると、データロード画面になる。このとき別の主人公のデータをロードすると、その主人公がパーティに加わるぞ。

主人公がNPCに!

◀NPCを連れていない状態で、商店街にあるこの空き屋を調べよう。同じデータの主人公は召喚できない。

メニュー画面の活用

戦闘中に使う必殺技や魔法、アビリティを変更したり、武器や防具の装備を着け替えるなど、冒険中に何かとお世話になるメニュー画面。その用途をすべて把握することは、冒険をスムーズに進めるうえでの重要なポイントだ。メニュー画面へは、フィールドマップか町マップでスタートボタン、もしくは△ボタンを押すと入れるぞ。

◀各メニューの切り替えはL1、R1ボタンで手軽にできる。さまざまな設定を快適に実行できるのだ。

①ステータス

主人公の細かいパラメータをチェックできるほかに、必殺技や魔法、アビリティの設定や、装備品の変更などが可能なメニュー。装備画面では武器や防具の性能を詳しく確認でき、手持ちの装備品の中から最強のものを自動的に装備する「最強装備」も実行できる。NPCやペットモンスターのパラメータを見るときも、このメニューだ。

◀冒険中は頻繁に実行することになる、アビリティや必殺技などの設定。NPCの設定は変えられないが、使うアビリティなどの確認は可能だ。

▶装備品には攻撃力や防御力のほかに、火、風などさまざまな属性の能力も設定されている。

②もちもの

ゲーム中に手に入れたアーティファクト、アイテム、装備品、魔法楽器のリストが見られるメニュー。装備品と魔法楽器は性能の詳しいチェックも可能。

▲見たことのないアイテムを入手したら、このメニューで分類や効果を調べよう。

③イベントリスト

イベントリストのメニューでは、冒険の中で発生したイベントの一覧が見られる。すでにクリアしているイベントは、タイトルの左に黄色い●印が付くのでひと目でわかるのだ。

④せってい

サウンドと振動機能の切り替えや、コントローラ操作の変更ができるメニュー。プレイヤーの好みに合わせてそれぞれの項目を設定すれば、より快適にゲームを楽しめる。

⑤リターン

このメニューを選ぶと、メニュー画面を終了してフィールド画面に戻る。⊗ボタン2回でもOKだ。

入手アイテム

戦闘でモンスターを倒すと、一定の確率で袋を落とす。これを主人公が拾うと、戦闘終了後にさまざまなアイテムが手に入るぞ。手に入るアイテムは、モンスターのエサ、装備品や魔法楽器の作成に使える原料、装備品の3種類。名前からでは種類が判別しづらいアイテムも多いので、用途不明なアイテムはマイホームのアイテム図鑑で調べよう。また、序盤では使い道がない作成の原料は、マイホームで装備品や魔法楽器の作成ができるようになると利用価値が出るので、とっておこう。

▶積極的に戦えば、多くのアイテムが手に入る。

◀図鑑には原料アイテムが網羅されているぞ。

セーブ&ソフトリセット

データのセーブは、ダンジョンのポポイ像、宿屋のカウンター、マイホームのベッドで可能。また、下で紹介している操作でソフトリセットができる。

START、SELECT、L1、L2、R1、R2を同時押し

アクションRPGの魅力といえば、やっぱりバトル！　とくにこの『聖剣』には、必殺技やアビリティを駆使した多彩なアクションや、巨大なボスモンスターとの手に汗にぎる攻防など、単調になりがちな戦闘を盛り上げる要素がいっぱい詰まっているのだ。ここでは、そんなバトルシステムを徹底解析。その魅力を紹介していくぞ!!

その1 画面の見方をチェック!

敵、味方が入り乱れて戦う『聖剣』のバトルシーン。自キャラの残りＨＰは？　ＮＰＣ（味方キャラクターのこと）の状態は？　など、戦闘中にプレイヤーが確認すべきことはたくさんあるぞ。そこで、ここでは戦闘における基本中の基本、戦闘画面の見方を説明するぞ。ちなみに、ここで紹介しているのは通常戦闘のものだが、ボス戦とほぼ同じなので問題ナシ。画面の見方をしっかり理解して、快適に（？）戦闘しよう！

①プレイヤーキャラ
主人公キャラ。✚キーや６つのボタンの組み合わせで、さまざまな攻撃を出す。

②NPC
プレイヤーが操作することのできない味方キャラ。独自の意志で敵と戦う。

③ステータス
キャラクターのステータス。①シンクロエネルギージェム、②ＨＰバー、③アタックゲージを表す。

④モンスター
敵モンスター。こちらの攻撃時にＨＰがモンスターの右下に表示される。

その2 マップがそのまま戦闘フィールドに

このゲームは、マップ上にいる敵に近づくことで戦闘が発生し、マップが直接戦う舞台になる。一度戦闘を始めてしまうと逃げられず、敵が全滅するまで戦闘は終わらない。とはいえ、多彩な必殺技やアビリティがあったり、戦闘終了時に体力が回復するなど戦闘はサクサク進む。ちなみに、全員のＨＰが０になっても、コンティニューで続けられる。

エンカウント
◀通路の先に敵が！　ちなみに、鳥系の敵の場合、事前に姿が見えないこともある。

▶敵の出現場所や数などは固定だ。経験値稼ぎも楽？

その3 マナレベルでモンスターの強さが変化

モンスターは、強化属性と弱化属性というマナに応じた属性を持っている。これは、ランドのマナレベルに対応し、マナレベルの高さによってモンスターのレベルが変化するのだ。

▲闇が強化属性のスケルトン。普通よりレベルが高くなっている。

▼モンスターの強化属性、弱化属性は、マイホームで見られるモンスター図鑑で確認可能。

その4 2つのボタンで生み出される攻撃をマスターせよ!

攻撃の基本は、◎ボタンのクイックアタックと△ボタンのパワーアタック。この２つのボタンの組み合わせを基本に、必殺技やアビリティ攻撃を織りまぜていくのだ。

◎クイックアタック

威力はそれほど高くはないが、スキの少ない攻撃が可能。◎ボタンを連打すれば、３〜５回（武器によって回数は異なる）まで連続して攻撃を出すことができる。

◀連続攻撃の出がかりにも使えるぞ！　一番基本となる攻撃だ。

△パワーアタック

威力は高いが攻撃後にスキ（硬直時間）が存在する。後述のアビリティと組み合わせると、アビリティ攻撃も可能。連続攻撃の締めに最適だ。

◀攻撃回数は１回のみ。攻撃力の高さは魅力的だがスキも多い。

戦闘アクションの関係

▶はアビリティと関係
▶は必殺技▶はコマンド攻撃に関係

基本攻撃
- クイックアタック
- パワーアタック
- アビリティ攻撃

ガードやジャンプなど、特殊なアクションが可能。Ⓛと⊗ボタンに割り振れる。

アビリティ
アビリティボタンとパワーアタックの組み合わせで出すことができる攻撃。

コマンド攻撃
クイックアタックやアビリティ攻撃、パワーアタックの組み合わせで出せる攻撃。

必殺技
武器とアビリティの組み合わせで覚えられる技。Ｌ＆Ｒボタンに割り振る。

ボタン連続入力で行うコマンド攻撃

クイックアタックから始まる連続攻撃をコマンド攻撃という。攻撃がつながっている間はキャラに青い残像が付き、必殺技とパワーアタック以外の攻撃はほとんどつながる。ただし、反撃されると攻撃が止まってしまうぞ。

例1：初級編
クイック（武器により回数は変化）→パワーの基本的なつながり。

◀アビリティをアビリティ攻撃におきかえても可能。

例2：応用編
クイック→アビリティ→アビリティ→パワー。これだと最低でも敵に４ヒットする。

その5 NPC+1で戦闘を有利に展開

ストーリーの進行上で仲間になるＮＰＣ。彼らがいると、複数の敵のうち１体はまかせられるので、戦闘が楽になる。さらに条件を満たすと、３人目の仲間、ペットモンスターやゴーレムを加えられる。

◀ＮＰＣが倒しても、経験値やお金は主人公がゲットできる。

そして3人目の仲間は…

ビリビリ(シンクロ)で戦闘がさらに楽になる！

シンクロとは、戦闘中に味方キャラが接近した際に起こる特殊な状態のこと。シンクロしたキャラは、各キャラが持つシンクロの能力に見合った効果を得ることができるのだ。

◀▲ステータス部に青い電流(ビリビリ)が流れたらシンクロしている。

ペットモンスター

冒険中に発見するモンスターのヒナを育てると仲間にすることができる。このヒナが成長すると冒険に連れ歩けるうえ、一緒に戦ってくれるのだ。

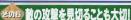
▼▶ペットモンスターはポケステでレベルアップさせることも可能。さらに、ペットモンスターはシンクロ能力を持っているぞ。大変頼りになる仲間だ。

詳しくはP.55を見よ

ゴーレム

ゴーレムとは、自分で組み立てる仲間のこと。武器や防具を材料にボディを作成。ブロック（脳のようなもの）を組み込むことで、好みのタイプに仕上げよう。

◀▼パズル感覚で、ブロック（行動パターン）を組み込んでいく。どう配置していくかでゴーレムの行動パターンが決まる。

その6 敵の攻撃を見切ることも大切！

主人公たちに襲いかかるモンスターは、パンチやキックなどの直接攻撃だけではなく、魔法や毒霧など、ステータス異常を起こす攻撃もしてくる。後ろに下がったり、手前、奥の移動で攻撃を回避しよう！

◀回避にはアビリティも効果的。

ステータス異常一覧

ここでは基本的なステータス異常を紹介するぞ。どれも食らうと厄介なものばかりなので、うまく回避しよう。

状態	効果
[illegible]	キャラが眠りにつき操作不能に。ダメージを受けると元に戻る。
[illegible]	ＨＰが回復しなくなる。それ以外は通常と同じ。一定時間で回復。
石化	体が石化してしまう。✚キーやボタン連打で回復する。
[illegible]	キャラの✚キー入力が上下、左右反対になる。一定時間で回復。
[illegible]	ＨＰが０になった状態。一定時間たつか、戦闘終了で回復。

その7 敵の落とすアイテムは必ずGET

『聖剣伝説』では敵の落とすジェムという宝石のようなものを取ることで経験値を得る。また、体力回復も、自分の持っている体力回復薬を使用するわけではなく、これも戦闘で敵が落とすチョコやキャンディを取ることでできるのだ。これらの敵が落とすアイテムは、一定時間で消えてしまう。アイテムが消える前に、ちゃんとゲットしよう！

▼ＮＰＣに敵を倒させてジェムだけ奪い取るなんて邪道な方法も…。また、ペットやＮＰＣも、ジェムを拾えばレベルアップする。

▲敵を倒すとアイテムが出現。"回転"のアビリティを使えば、倒さなくても敵がキャンディなどを落とすことがあるぞ！

敵の落とすアイテムとその効果

アイテム	効果
袋	アイテム袋。倒した敵によって入手アイテムは異なる。
ジェム	経験値アップの宝石。１個につき４ポイントの経験値を取得。
巨大ジェム	ボスが落とすジェム。１個につき40ポイントの経験値を獲得。
コイン	お金のこと。１個につき10ルク手に入る。ザコが落とす。
巨大コイン	ボスモンスターが落とす。１個につき50ルク入手可能。
キャンディ	ザコモンスターが落とす。取ると体力が回復する。
チョコ	キャンディ同様、体力を回復するアイテム。回復量が多い。

その8 魔法の使用について

このゲームの魔法は、精霊の力が注ぎ込まれた楽器を入手し、そこに宿った魔法をＬ１、Ｌ２、Ｒ１、Ｒ２の４つのボタンのどれかに配置することで初めて使用可能になる。魔法を使う際は魔法を配置したボタンを押しっぱなしにして魔力をため（アタックゲージが魔法のゲージとなる）、ボタンを離すと魔法が発動する。

▼パワーをためる量によってモンスターに与えるダメージ量も変化する。

▲必殺技と同じ要領で魔法をボタンに割り振る。必殺技とは異なり、ゲージに関係なく何度も使える。

魔法入手その1：お店で買う

プレイヤーがまず使うことになるのが、お店で買うことができる魔法だろう。ドミナの町では火、風、土、水の４つの魔法楽器が買えるぞ。

▲値段は550ルクとちょっぴり高め。しかし、使い勝手は良い。

魔法入手その2：プレイヤーが作成

物語が進むと、プレイヤーが楽器を作成できるようになる。これに精霊のコインをプラスすると、自分で魔法楽器が作れるようになるのだ。

▲楽器はどうやって作るのか？　またその効果は？　続報を待て。

楽器に力を宿す8体の精霊

魔法に関わる精霊は下で紹介している８体。魔法の威力はランドのマナレベルにも影響されるので注意。マナレベルが高いところで使用すると威力も高まるぞ。

サラマンダー(火)　アウラ(金)　ノーム(土)　ジン(風)

ドリアード(木)　ウンディーネ(水)　ウィスプ(光)　シェイド(闇)

●マナレベルによっては地表に出現することも！

マナレベルが高い土地に入ると、精霊が出現することがある。このとき楽器を使ってセッションすると、コインをくれるぞ。

その3 戦闘をサポートする特殊技能

アビリティ&必殺技

今回の『聖剣』のバトルを楽しくしているのが、ここで紹介するアビリティと必殺技。アビリティとは、□、⊗ボタンに自由に設定できる特殊なアクションのことで、必殺技は魔法同様L1、L2、R1、R2の4つのボタンに振り分けることで使用可能になる超強力技のことだ。最初は限られた数しか使えないが、アビリティ同士の組み合わせや武器とアビリティの組み合わせなどでどんどん新しい技が誕生する。ここでは、戦いをさらに奥深いものにする技の数々を紹介するぞ！

▲アビリティと必殺技はそれぞれが深く関連しあっている。戦闘ではなるべく頻繁に使っていくようにしよう。

8つの初期アビリティ

これらのアビリティはゲーム開始時に主人公が持っているもの。ここから技が生み出される。

ジャンプ	ガード	ダッシュ	バックダッシュ
名前の通り、キャラクターがジャンプする。アビリティ攻撃も可能で、コマンド攻撃に組み込めるのも魅力。	敵の攻撃を防御する。アビリティ攻撃はなし。敵の物理攻撃を防げるが、魔法、ステータス攻撃は防げない。	前方に素早くダッシュする。アビリティ攻撃は剣を持って敵に突っ込んでいく技。相手を弾くことができる。	後方へ素早くダッシュする。アビリティ攻撃はなし。敵と間合いをとりたいとき、緊急回避などで役立つ。
しゃがむ	**プッシュ**	**アピール**	**回転**
アビリティ攻撃はないが、しゃがんでいる間HPの回復スピードが速くなる。一部の敵の攻撃も防げる。	敵を押し体勢を崩す。アビリティ攻撃はとくにない。敵と間合いを離したいときなどに使うといいだろう。	クイックの連続攻撃を出し、最後にポーズを決める。最後のポージング時にスキが発生。敵の注意を引きつける。	体を回転させ、敵の目を回す。アビリティ攻撃で回転攻撃に。ただし、複数回使用すると自分が目を回す。

ステータスの"SKILL"で使用技を設定

必殺技やアビリティは、前述の魔法同様、ステータス画面でボタン配置を設定できる。全体的なバランスを考えて、うまく設定していこう。なお、ボタン配置は戦闘中にスタートボタンを押せば確認可能だ。

▲SKILLを選べば、アビリティ、必殺技、魔法の選択が可能。
▼ポーズ中にボタンを押せば、割り振られた技名などが表示される。

新アビリティ

ここでは初期アビリティの組み合わせで修得できる新アビリティの一部を、その組み合わせとともに紹介するぞ。ちなみに、戦闘中に□と⊗ボタンを同時押しすると、新アビリティが発生する組み合わせに限り、そのアビリティを使用できる（たとえば、ダッシュとバックダッシュを貼り付けていれば、覚えていなくてもイリュージョンを出せる）。また、これを使えば新アビリティの修得も簡単にできるのだ。

アビリティ&必殺技の修得のポイント

アビリティや必殺技は、基となるアビリティを使いこむことで発生しやすくなる。しかし戦闘では、強い武器や魔法に頼りがちになり、なかなかアビリティを使う機会が少ないかもしれない。そこでここでは、アビリティ修得のコツを伝授するぞ！

❶コマンド攻撃に織り込む

コマンド攻撃の中継ぎの技としてアビリティを使う。連続攻撃として成立すれば、ボス戦にも効果的だ。

❷□+⊗同時押しを使う

新アビリティを覚えるのに必要なアビリティをボタンに割り振りひたすら□+⊗を同時押しすれば覚えやすい。

グラップル

必要アビリティ	
アビリティ1	ガード
アビリティ2	プッシュ

攻撃系のアビリティ。敵をつかんだあと、パワーアタックを行うことでダメージを与える。ボスにも使うことができるが、失敗する可能性も高い。

前転

必要アビリティ	
アビリティ1	ダッシュ
アビリティ2	ジャンプ

前に転がり敵との間合いを詰める。アビリティ攻撃は、各武器のコマンドジャンプが出せるようになる。攻防ともに優れたアビリティとなっている。

バク転

必要アビリティ	
アビリティ1	バックダッシュ
アビリティ2	ジャンプ

後ろに転がり、敵との間合いを離す。アビリティ攻撃はサマーソルト。敵と隣接した状態でしか技が当たらないが、追いつめられたときに効果を発揮する。

ハイジャンプ

必要アビリティ	
アビリティ1	しゃがむ
アビリティ2	ジャンプ

初期アビリティのジャンプよりさらに高く宙に舞う。アビリティ攻撃はジャンプと同じ。ただし攻撃範囲はこちらのほうが上。ヒット&アウェイに最適。

タックル

必要アビリティ	
アビリティ1	ダッシュ
アビリティ2	プッシュ

プッシュの強化版。ぶつかった敵を画面端まで弾き飛ばす。アビリティ攻撃は、飛ばした相手への上段からの追い討ち。ただし、かする場合もある。

カウンター

必要アビリティ	
アビリティ1	ガード
アビリティ2	——

敵の攻撃ヒット時にボタンを押すと数秒間ガード状態に、そして攻撃を受けると同時に攻撃を繰り出す。アビリティ攻撃はナシ。ボス戦で有効だ。

イリュージョン

必要アビリティ	
アビリティ1	ダッシュ
アビリティ2	バックダッシュ

3方向に自分の分身を出し、敵を惑わす技。アビリティ攻撃はなく、純粋に防御に秀でたアビリティだ。画面端に追いつめられたときに出すと効果的。

ガードダッシュ

必要アビリティ	
アビリティ1	ガード
アビリティ2	ダッシュ

ガードをしながらダッシュする。アビリティ攻撃はダッシュと同じく、敵を武器で弾き飛ばしダメージを与えるもの。ガードが若干不安定なのが難。

スライディング

必要アビリティ	
アビリティ1	しゃがむ
アビリティ2	ダッシュ

敵にスライディングして転ばせる。攻撃範囲の広い武器なら、転ばせた敵にパワーアタックなどの追い討ちが入る。アビリティ攻撃はナシ。

武器別必殺技取得条件リスト

システムの最後を飾るのは、武器別必殺技リストだ。必殺技は装備している武器と、アビリティの組み合わせにより取得可能。ただし、初期装備武器に関しては、あらかじめ1つは技を覚えている。ここでは各武器のリーチを遠距離＝遠、中距離＝中、近距離＝近、威力を高い＝◎、中くらい＝○、低い＝△の3段階で表している。そして、クイックアタックの最大ヒット数、初期装備時に覚えている必殺技も紹介していくので参考にしよう。

短剣

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
近	△	6	スナイプダガー

片手持ちの小型の剣。戦闘では両手に装備して戦う。一度の攻撃で左右の剣を振るため、3×2の合計6ヒット分のダメージを敵に与える。威力は低いながらも、手数の多さが強み。

必要アビリティ	技名	必要アビリティ	技名
ダッシュ	神威	バク転	ソニックウェイブ
ジャンプ	スナイプダガー	ハイジャンプ	スナイプダガーS
回転	クナイ舞	ムーンサルト	サプライズドダイブ
前転	ヴェイパーエッジ	バク宙	エクリプス

片手剣

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
近	○	3	居合い

もっとも標準的な武器。振り下ろす、下からすくい上げる、突き出すなど、状況に応じた戦い方が可能。攻撃のスキもさほど大きくないので、安心してコマンド攻撃を狙っていける。

必要アビリティ	技名	前転	三連斬
ダッシュ	居合い	バク転	ウェッジランチャー
ジャンプ	唐竹割り	ハイジャンプ	脳天唐竹割り
回転	ヴォルテクス	ムーンサルト	エリアルブレード
しゃがむ	ダブルハウンド	バク宙	スライサー

片手斧

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
近	○	3	ドライブショット

片手剣より若干リーチが長め。しかし、攻撃後のスキは片手剣より大きい。どちらかといえばダメージ覚悟で相手に接近、そこでコマンド攻撃や必殺技などを叩き込む戦い方がオススメ。

必要アビリティ	技名	バク転	必殺武具落し
ダッシュ	ドリフトスルー	ムーンサルト	ドライブホーク
ジャンプ	ドライブショット	バク宙	鯉の滝登り
回転	トルネード	しゃがむ	ダブルハウンド
前転	超電子ヨーヨー	ハイジャンプ	脳天唐竹割り

大剣

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
中	◎	3	ライジングクラッシュ

両手持ち系の武器では扱いやすい部類に入る。スキは片手系の武器よりは大きいが、両手持ちの武器の中では断然小さい。リーチもそこそこ長いので、多少遠めからでも攻撃が当たるぞ。

必要アビリティ	技名	必要アビリティ	技名
ダッシュ	地すり青眼	ハイジャンプ	インパルス
しゃがむ	ライジングクラッシュ	ジャンプ	シールドブレイク
前転	アークスライド	回転	ウインドスラッシュ
バク転	幻脚一刀	ムーンサルト	ラウンドフリッカー

バトルアックス

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
中	◎	3	グラインドウインド

攻撃後のスキはけっこう大きいが、その分をリーチの長さでカバーしているバトルアックス系。まさに一撃必殺を狙うのに十分な武器だといえる。ダッシュと絡めた戦い方が吉。

必要アビリティ	技名	必要アビリティ	技名
ダッシュ	サイドスパイク	バク宙	残影斧
ジャンプ	昇り鷹爪	しゃがむ	ライジングクラッシュ
回転	グラインドウインド	前転	アークスライド
前転	ローリングスィープ	ハイジャンプ	インパルス

バトルハンマー

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
中	◎	3	爆殺

中距離武器の中では一番リーチが長い。ただし、攻撃の出が遅いので、接近戦は苦手。また、飛び道具に攻撃が打ち消される可能性も高い。距離を開け、敵の動きを見つつ戦うこと。

必要アビリティ	技名	必要アビリティ	技名
ダッシュ	スーパースラッガー	ハイジャンプ	デストラクション
ジャンプ	ハンマーフォール	しゃがむ	ライジングクラッシュ
回転	爆殺	ムーンサルト	ラウンドフリッカー
前転	追い土竜	バク転	必殺武具落し

槍

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
遠	○	4	ランサー

見た目とは裏腹に、攻撃力は片手剣よりも高い。また、最大4ヒットまで連続攻撃が決まるのが魅力。とくに3ヒット目と4ヒット目が槍を回転させるものなので、周囲の敵にもダメージを与える。

必要アビリティ	技名	必要アビリティ	技名
ダッシュ	ランサー	前転	疾風龍突
ジャンプ	スターダストスロー	ハイジャンプ	空旋地走り
回転	旋風槍	ムーンサルト	ネビュラスソーサー

ロッド

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
遠	△	4	漆黒

槍と同じ剣質を持つものの、威力が全武器中最下位。しかし、ロッドを装備すると魔法を使ったときに少しだけ威力がアップするというメリットがある。魔法メインで戦う人にオススメ。

必要アビリティ	技名	必要アビリティ	技名
ダッシュ	疾風	ハイジャンプ	水泡
ジャンプ	漆黒	ムーンサルト	炎上
回転	地鳴	イリュージョン	後光
しゃがむ	金剛	——	——

グラブ

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
近	△	5	天襲連撃

相手に密接しないと攻撃が当たらないグラブ。しかし、攻撃のスキの小ささから、コマンド攻撃をつなげやすいという特徴を持つ。攻撃力の弱さをヒット数でカバーしているぞ。

必要アビリティ	技名	必要アビリティ	技名
ダッシュ	ナックルダッシャー	前転	ぶったぎりソバット
ジャンプ	いなづまキック	バク転	輪廻
回転	旋風脚	ムーンサルト	ムーンサルトスタンプ
しゃがむ	天襲連撃	——	——

ヌンチャク

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
中	△	10	顎割り

大剣よりもリーチは短いが、片手斧よりは長め。威力こそ少ないが、グラブ並の多段ヒットを狙える。1回の攻撃で2回ヒットするので、クイックアタックだけでも最大10ヒットする。

必要アビリティ	技名	必要アビリティ	技名
ダッシュ	龍牙砕	前転	幻酔刀
ジャンプ	落陽	ハイジャンプ	落陽追燕
回転	鳳翼旋	ムーンサルト	乱撃散貫
しゃがむ	顎割り	——	——

弓

リーチ	威力	最大HIT	初期必殺技
遠	△	3	チェンジアップ

攻撃力もそれほど高くなく、それでいて最大ヒットする数も少ない。マイナス面が多そうに思える弓だが、無制限ともいえるリーチの長さが魅力。遠くから攻撃すれば、ほとんど敵ナシだ。

必要アビリティ	技名	ハイジャンプ	三本射ち
ダッシュ	一発必中	ムーンサルト	でたらめ矢
ジャンプ	スカイハイアロー	うかし	ラストショット
回転	回転射ち	バックダッシュ	チェンジアップ
バク転	ニードルシャワー	ハンマースルー	ミラージュアロー

武器ステータスで技をチェック!

各武器には3種類のコマンド技と、属性が設定されている。それを確認するのが、装備画面に出てくるステータスだ。ここで武器の特徴をチェックして、戦闘に役立てよう。

▲3種類のコマンド技は、✚キー＋パワーアタックで使用可能。

※必要アビリティは、その必殺技を修得するために必要なアビリティです。

ストーリー攻略 STORY

ストーリー攻略では、序盤に発生するイベントのクリア方法を完全フォロー！ 冒険のすべり出しは、これでカ・ン・ペ・キなのだ!!

冒険に出発する前に

ランドメイクの第１歩を世界に刻む、最初のアーティファクト「ポスト」。主人公の冒険は、そのポストから誕生した１つ目のランド「マイホーム」から幕を開ける。この「マイホーム」は、物語の最後まで冒険の拠点として機能し、主人公を助けてくれる重要なランドだ。冒険へ出発する前に、まずはマイホームの敷地内にある施設を巡っておこう。そして、ここにはマメに帰ってくるようにしよう。

●マイホームをくまなく探索

ゲーム開始直後は、どの施設も機能していないが、敷地内をくまなく探索して場所だけでも頭に入れておこう。家の１階にある書斎は、最初から利用できる。

◀書斎では役に立つデータが詰まったさまざまな図鑑が見られる。冒険を支える情報の宝庫だ。

●こまめな情報集めが大事

マイホームで草人がくれるアーティファクト「積み木の町」をワールドマップに置くと、「ドミナの町」が誕生する。この町での情報集めも、序盤の大事なポイントだ。

◀序盤のイベントは、大部分がドミナの町で発生する。ここで念入りに情報を集めよう。

冒険の進め方

ＮＰＣとの出会い、もしくは再会をきっかけに繰り広げられる冒険や、主人公の周囲で起こる事件など、さまざまなエピソードを織り交ぜて、イベントは展開する。『聖剣』の冒険は、そんなイベントを解決しつつ、新しいアーティファクトを手に入れるかたちで進行する。ただし、冒険に発展するイベントは自動的に発生するのではなく、町での情報集めやＮＰＣとの会話など、主人公の起こすさまざまな行動がきっかけになるのだ。まずは下のチャートをチェックして、大まかな冒険の進め方をつかみ取ろう。

▲イベントをクリアすることが、ひいては物語の進展につながるぞ。

今回の攻略ルート

ランド❶「マイホーム（AF:ポスト）」

発生EVENT
- ●「賢人を探せ!」
- ●「小さな魔法使い」
- ●「果樹園」

ランド❷「ドミナの町（AF:積み木の町）」

発生EVENT
- ●「ディドルの手紙」
- ●「ニキータ商い道中」
- ●「ペット牧場」
- ●「ガイアの知恵」

ランド❸「リュオン街道（AF:■■）」

ランド❹「メキブの洞窟（AF:ヒスイの卵）」
- ●「まいごのプリンセス」

冒険の流れ

❶イベントが発生

▲イベントにはそれぞれ異なる発生条件が設定されていて、その条件を満たすとイベントが発生する。主人公の行動次第では、複数のイベントが重なって起こることもあるぞ。

❷ダンジョンで冒険

▲ほとんどのイベントは、解決するためにダンジョンのランドへと踏み込む必要がある。立ちはだかるモンスターの群れを倒しつつ、ダンジョンの最深部を目指すのだ。

❸イベント終了

▲ダンジョンに巣くうボスモンスターの撃破や、ＮＰＣが探している人物の捜索など、最終的な目的はイベントごとに異なる。その目的を果たせれば一件落着、イベントクリアだ。

❹冒険の舞台が広がる

▲イベントを解決すると、ほとんどの場合は謝礼にアーテイファクトをもらえる。それをワールドマップに配置すると新たなランドが誕生し、冒険の舞台が広がるぞ。

PROLOGUE

マナの木の焼失……。900年前の世界を襲ったその事件は、多くの悲劇を生んだ。支えを失った世界は崩壊し、わずかに残ったマナの力はマナストーンや魔法楽器、アーティファクトの中にその灯を残したのである。そして、長い長い時間が流れて……。求めることを恐れ、虚ろな気持ちだけを抱く人々の空虚な平和の時代に、世界を再構築する願いを託された若者の冒険が始まろうとしていた。

崩れゆく世界……そして冒険が始まる

必見！『聖剣』TVCM放映!!

すでに放映が始まっている『聖剣』のCM、もうチェックした人も多いのでは？ プロローグ以前の平和な世界を思わせる美しい映像は必見だぞ！

◀▲現在放映中のＣＭは、マナの木をイメージした映像が印象的な「マナの木篇」。なんとハワイで撮影されたものなのだ。このＣＭは7/20まで放映される。

AF:ポスト

AF入手方法：ゲーム開始直後に無条件で手に入る。これをワールドマップに配置すれば、冒険の始まりだ。

マイホーム

ゲーム全般を通して冒険の拠点になるランド。冒険が進むと果樹園や作成小屋などの施設が使用可能になり、用途が広がっていく。いくつかのイベントも発生するぞ。

CHARACTER FILE ……① バド

大魔法使いに憧れるエルフ族の少年で、コロナとは双子の姉弟。イベント「小さな魔法使い」をクリアすると、マイホームでパーティに加えられる。

アビリティ	しゃがむ、アピール
必殺技&魔法	ライジングクラッシュ、土のハープ、木のドラム、木のフルート

CHARACTER FILE ……② コロナ

じたばたするバドの姉とは対照的に、しっかり者のお姉さん。やはり魔法の使い手で、バドと同じ条件でNPCにできる。性格は少しおマセ気味。

アビリティ	アピール、回転
必殺技&魔法	後光、金のフルート 火のドラム、火のハープ

マイホーム見取り図

マイホームの施設はこのようにつながっている。ペット牧場と果樹園は早い段階で使用可能になる。

マイホーム 心なごむ便利な我が家

主人公の家。2階には寝室があり、ベッドを調べるとセーブが可能。また、部屋の左側にいるサボテンくんは、イベントを解決した直後に話しかけるとコメントをしゃべり、主人公が1階に下りたあとに「サボテンくん日記」をつけるぞ。1階の書斎では、本棚や机の上を調べるとモンスター図鑑などのさまざまな図鑑が見られる。

▲「小さな魔法使い」のイベントをクリアすると、1階にコロナとバドが住み着くぞ。

▼イベントを解決したら、必ず自宅に戻ってサボテンくんと話そう。

ゴーレムの作成はどこで？

マイホームでは強力な戦闘マシーンのゴーレムも作成できるが、どの施設で作れるのかはまだ不明。特別な施設が他にもあるのかも……？

▶ゴーレムは、武器や防具などの装備品を材料に、最大3体まで作ることができる。

◀ゴーレムを連れて冒険。とても心強いぞ。

果樹園 モンスターの好物果実を収穫!!

戦利品で手に入れた種を果樹園に住む老木、トレントに渡すと、果実に成長させてくれる。ここで収穫できる果実は、ペットモンスターの捕獲などに役立つぞ。

▲渡す種の組み合わせや収穫する曜日で、手に入る果実の種類は異なる。

ペット牧場 捕まえたモンスターのヒナを育てるのだ!

ペット牧場では、冒険中に捕まえたモンスターのヒナを育てられる。成体になったモンスターは3番目のパーティメンバーとして、冒険に連れ出せるのだ。

▲育成中はエサをあげたり、放牧してコミュニケーションをとったりできる。

作成小屋 装備品や魔法楽器を作れる工房

作成小屋では、戦利品で手に入る金属や石、牙を加工して装備品や魔法楽器を作成できる。優れた素材を入手できれば、世界に1つしかない武器、防具が作れるかも？

▲作成した装備品は、さらに改造して属性を付加することもできる。

EVENT攻略チャート① 「小さな魔法使い」

1 「まいごのプリンセス」か「ニキータ商い道中」をクリア
↓
2 マイホームで郵便ペリカンと話す（イベント発生）
↓
2 ドミナの町の町はずれに行き、コロナ&バドと戦う
↓
4 戦闘に勝つと、2人がマイホームに住み着く（イベント終了）

◀郵便ペリカンは、1度マイホームの自宅に入ってから再び外に出ると現れる。解決したイベントをサボテンくんに報告して出てくると、いいタイミングでこのイベントが発生する。

EVENT攻略チャート② 「賢人を探せ!」

1 「小さな魔法使い」をクリアする
↓
2 リュオン街道が出現している状態で、マイホームにいるバドと話す（イベント発生）
↓
3 バドを連れてリュオン街道でガイアに会う
↓
4 この時点で会うことができる賢人は、残念ながらガイアのみ。『聖剣』の世界に存在する残り5人の賢人とは、さらに冒険を重ねることで出会えるのだ。新たな賢人との出会いを果たしたら、バドを連れて再び会いに行ってみよう。イベントに何らかの進展があるかもしれないぞ

EVENT攻略チャート③ 「果樹園」

1 リュオン街道でガイアから老木の話を聞く
↓
2 マイホームの果樹園へ行く（イベント発生）
↓
3 モンスターを倒し、トレントと話す
↓
4 トレントに種を飲ませて果樹園を出る
↓
5 数日後に果樹園へ行き、果実を収穫（イベント終了）

◀このイベントをクリアすると、果樹園を自由に使えるようになる。種の組み合わせや収穫の曜日を変えて、どんな実が手に入るか試そう。

AF:積み木の町

AF入手方法：マイホームの自宅前にいる草人に話しかける。無視して出ようとしても呼び止められるぞ。

ドミナの町

多くの個性的なキャラクターと出会い、いくつものイベントが発生する活気にあふれた町のランド。人々から話を聞くことで、世界観やこの世界特有の理にも詳しくなれる。

CHARACTER FILE ……③ 瑠璃（るり）

[illegible]

アビリティ	ハンマースルー、タックル
必殺技&魔法	居合い、エリアルブレード 十文字斬、レーザーブレード

CHARACTER FILE ……④ ニキータ

[illegible]

アビリティ	前転、バク転
必殺技&魔法	いなづまキック、天襲連撃、ジャイアントスイング、プレゼントにゃ

ドミナの町スポット紹介

商店街やドミナバザールなど、6つの場所で構成されているドミナの町。ここで有益な情報を得るには、まずどの場所にどんなスポットがあるのかをつかむことが大事だ。ここで紹介するのは、そんな情報集めやイベント発生のポイントになる重要なスポット。こまめに足を運ぶといろいろな変化があるぞ。

酒場

武器屋夫婦の娘、レイチェルが働いている酒場。いつ行っても客の入りはサッパリだが、瑠璃だけは、真珠姫が迷子になるたびにここでレイチェルを問いつめているようだ。ニキータもたまに出入りしているようす。

◀無口な看板娘に客のいない店内。変な酒場。

宿屋

カナリヤを自称するも、実はチョコボのヒナだという噂の女主人・ユカちゃんや、踊るフロント係のモティさんなど、個性的な人たちが切り盛りしている旅人のオアシス。客室ではたまに、意外な人物と再会できる。

◀2階に宿泊中の学生は鉱物を売ってくれる。

武器屋

マークとジェニファーの夫婦が経営する、武器と防具の専門店。レジは2人が1日交代で担当し、休みの日はそれぞれ思い思いの過ごし方で休暇を楽しんでいる。夫婦そろって図鑑集めが趣味らしく、コレクションの一部を主人公に譲ってくれることも。

商品リスト

この店では武器、防具のほかに魔法楽器も取り扱っている。初めのうちはここでしか魔法楽器は手に入らない。多彩な武器を使い分けて戦いたいプレイヤーは、何種類か武器を購入してもいい。豊富な種類の武器を使いこなせば、それだけ通常攻撃やコマンド攻撃、必殺技のバリエーションが広がり、フレキシブルな戦法が取れるのだ。

アイテム名	値段
ブロンズナイフ	90ルク
ブロンズソード	100ルク
ブロンズハチェット	100ルク
ブロンズブレード	150ルク
ブロンズアクス	150ルク
ブロンズハンマー	150ルク
ブロンズランス	120ルク
ブロンズスタッフ	60ルク
ブロンズナックル	80ルク
青銅のヌンチャク	80ルク
ブロンズボウ	70ルク
ブロンズシールド	20ルク
ブロンズヘルム	50ルク
ブロンズアーマー	120ルク
ブロンズグラブ	50ルク
ブロンズブーツ	50ルク
清流のハープ	550ルク
疾風のマリンバ	550ルク
火炎のフルート	550ルク
大地のドラム	550ルク

聖マナ教会講堂

マナの女神と、女神のために戦った英雄たちがまつられた教会。講堂の壇上には、教会の管理人であるヌヴェルが常に待機していて、長い探求の末に得た知識を惜しみなく来訪者に提供している。

◀ヌヴェルはいろいろなことを教えてくれる。

占い屋

占い師のメイメイがドミナバザールの一角で開いている占い屋。フルーツを使った怪しげな占いで、客から10ルクの見料をせしめている。肝心の占いはというと、冒険の指針になるどころか全く関係ない話ばかりだ。

◀気分転換に占ってもらうと結構楽しい。

町はずれ

活気がある商店街やドミナバザールとは逆に、人気の途絶えた閑散とした空き地。あまり来る意味はなさそうだが、ここで思わぬ出来事に遭遇することもある。ときには足を運んでみるといいだろう。

◀人目がないだけに、事件が起こりやすい？

EVENT攻略チャート④「ニキータ商い道中」

1. ドミナバザールでニキータと話し、質問に「いいえ」→「はい」と答える（イベント発生）
2. 武器屋のマークの部屋でティーポと会話。アーティファクト「車輪」を入手。
3. 「車輪」を使ってリュオン街道を誕生させる
4. リュオン街道のボスを倒す（イベント終了）

◀リュオン街道にはいくつか分かれ道があるが、P.58のマップを参考に、BOSSの居場所までまっすぐ進もう。

EVENT攻略チャート⑤「まいごのプリンセス」

1. 酒場でレイチェルを問いつめている瑠璃と話す。会話で瑠璃に肩入れした場合は、その場で彼が仲間になりアーティファクト「ヒスイの卵」を入手。レイチェルに肩入れした場合は町マップで瑠璃が仲間になり、そのあと再び酒場に戻ってレイチェルと話すと「ヒスイの卵」をもらえる
2. 「ヒスイの卵」でメキブの洞窟を誕生させ、中に入る（イベント発生）
3. メキブの洞窟のボスを倒す（イベント終了）

※「まいごのプリンセス」のイベント発生ポイントはドミナではなくメキブの洞窟です。

EVENT攻略チャート⑥「ペット牧場」

1. 「ニキータ商い道中」か「まいごのプリンセス」をクリアして、町はずれに行く（イベント発生
2. モンスターのヒナを捕まえる
3. マイホームのペット牧場で、ペットモンスターの育て方をレクチャーされる（イベント終了）

◀牧場ではドゥエルがこと細かにモンスターの育て方を教えてくれる。このイベントをクリアすると、ペット牧場が使用可能になるぞ。さっそく、モンスターを育ててみよう。

CHARACTER FILE 5 ダナエ

アビリティ	プッシュ、うかし
必殺技&魔法	落陽、乱撃散貫、背刃襲、ヒステリックラン

BOSS コロナ&バド

同時攻撃に気をつけろ!

コロナとバドの姉弟は、どちらも効果範囲の広い魔法を使うやっかいな相手。通常攻撃の威力は大したことないが、魔法攻撃をまともに受けたときのダメージは馬鹿にならない。左右から挟み撃ちにされないように気をつけながら、1人ずつ確実に倒そう。ニキータや瑠璃などのNPCを連れていれば、かなり有利に戦えるぞ。

▼コマンド攻撃で着実にHPを減らし、アタックゲージがたまったら必殺技をお見舞いする。どちらか1人を倒せば勝利は目前。

▲2人の魔法の詠唱を始めたら、画面に表示されている効果範囲の外に素早く退避すること。敵のアタックゲージがMAXになったら要警戒だ。

ドミナの町MAP

情報収集の場になるドミナの町では、行く先々で個性的な住人たちと顔を合わせる。町全体の構造を覚えるのはもちろん、どこに誰がいるのかをしっかり把握しておくことも情報集めの大事なポイントだ。ここではドミナの町のつながりをマップで紹介すると同時に、気になる住人たちの居場所もチェックするぞ。

町はずれ

●何もない場所だが…

イベントを1つクリアしてからここに来るとヒナがいる。

いなか道

●郵便ペリカン

キュートな鐘がチャームポイントの郵便ペリカンは、よくこの場所で手紙を配達している。彼女に用があるときは、いなか道へ足を運んでみよう。鼻歌まじりに仕事に励む姿を見つけられるはずだぞ。

●カペラ&ディドル

噴水公園でパフォーマンスをしているのは、流れ者のジャグラーを自称するカペラ(上)と、その相棒のディドル(下)。見物人がいなくてもめげないカペラだが、演奏係のディドルはちょっぴり不満?

ドミナバザール

●占い師メイメイ

ピントのずれた占いをされても、なぜか憎めないメイメイ。武器屋のジェニファーは休みになると、彼女を相手に世間話。

女神の使いの噴水公園

風なびく草原の教会

●ヌヴェルは物知り

幅広い知識に精通しているヌヴェルは、迷える者を待っている。わからないことがあったら教会へ行こう。

商店街

ワールドマップへ

●武器屋へ行こう

冒険に出発する前に、武器屋で装備品を調達。マークの部屋にはニキータの商売相手、ティーポがいる。

EVENT攻略チャート 7 「ガイアの知恵」

1 リュオン街道でダナエと話す

2 宿屋1階の客室にいるダナエと話し、2つ目の質問に「魂はなくならない」と答える。そのあと「ついていく」を選択(イベント発生)

3 ダナエと一緒にリュオン街道へ行き、ガイアに会う(イベント終了)

◀ここでの選択は重要。なお、一度マイホームの家の中に戻ると、ダナエがパーティからはずれて、このイベントは失敗になるので注意。

EVENT攻略チャート 8 「ディドルの手紙」

1 「ニキータ商い道中」と「小さな魔法使い」をクリアする

2 マイホームに戻ってからドミナの町へ行き、ディドルに話しかけるといなか道へ歩いていく

3 いなか道へ行ってから噴水公園に戻り、カペラに話しかけると商店街へ歩いていく

4 商店街の草人と話す

5 宿屋でユカちゃんと話す。郵便ペリカンが怪しいとにらんだカペラが去っていく

6 いなか道にいるカペラと話すと、郵便ペリカンに連れ去られる(イベント発生)

7 いなか道を出て再び戻り、郵便ペリカンと話す

8 リュオン街道で1つ目の分かれ道を下へ行くと、次の分かれ道で手紙が見つかる。手紙を読んだカペラがポロンの洞窟のほうへ走り去る

9 ポロンの洞窟入口でディドルと再会。選択肢が出るが、どちらの答えを選んでも結局ディドルは洞窟へ逃げ込む。正直に答えるのが吉

10 洞窟の最深部でボスを倒す

11 ディドルと再会(イベント終了)

AF:車輪

AF入手方法：ドミナの町でニキータの問いに「いいえ」→「はい」と答えたあと、ティーポに会いにいく

リュオン街道

むき出しの岩肌と雑草に覆われたさびれたリュオン街道。この街道は、悠久の刻を生きた賢者の住まう場所があったり、モンスターの蠢く洞窟があるなど、訪れるたび、その表情を変える。

この場所は、「ニキータ商い道中」、「ガイアの知恵」、「ディドルの手紙」、「賢人を探せ！」の4つのイベントで訪れることになる。うち〝ニキータ〟はBOSS1方面へ。〝ガイア〟と〝賢人〟は、2つ目の分かれ道をさらに右へ向かえばいい。〝ディドル〟に関しては、CHECKを参照してほしい。

ワールドマップへ

入手アイテム

①ムギの穂	⑤毒の牙
②不思議な肉	⑥けわしい瞳
③コウモリの黒焼き	⑦墓場の土
④針	

CHECK ディドルの手紙の進め方

「ディドルの手紙」イベントでここに来たら、まずCHECKの場所を目指す(入口付近の〝ぷにゅ〟に話しかければ一発で行ける)。そこに落ちている手紙を調べることで、イベントは進む。次に「手紙を見たか」の質問には、「見た」と答えよう。そうしないと入口からやり直すことになるぞ！ あとはBOSS2地点を目指せ。

▲この手紙は見落としがち。しっかりチェックしよう。

▼質問に「読んでいない」と答えても、結局ポロンの洞窟に来る。

BOSS1 マンティスアント

カマを振り上げたら魔法の合図!

マンティスの攻撃法は、強力なカマと口から吐く炎。また、体が点滅すると、カマを振り回して魔法を放つぞ。攻撃を手前と奥の移動でかわして一気に倒そう。

▲体力が半分以下になると、空を飛んで魔法を放つ。

BOSS2 ギガレックス

連続攻撃が脅威!HIT&AWAYで倒せ!

基本的には背後からの攻撃が有効。ただし、攻撃を受けると体力の半分以上は減らされるので、ジャンプのアビリティ攻撃で敵に捕まらないよう倒せ。

▲NPCを連れていれば、戦闘がさらに楽になるぞ。

出現モンスター

序盤に登場するダンジョンながら、なかなか強敵が多い。ここである程度戦闘に慣れておこう。

ラビ

ウサギ型のモンスター。基本[illegible]、たまに★を飛ばしてくる。接近して倒せ。

落 獣肉、獣の革、獣の骨

アサシンバグ

尻の針の連続攻撃が強力。口からビームを出すことも。HPが低いので、速攻で倒そう。

落 虫肉、透明のはね

バドフラワー

毒の霧を吐き、接近戦ではツタ[illegible]てくる。ヒット&アウェイで攻め[illegible]。

落 おおきな種、ちいさな種、ほそながい種など

ポロン

頭巾をかぶった猫型モンスター。[illegible]弓で攻撃してくる。[illegible]に落とす。

落 ポロンの弓矢(武器:弓)

デンデン

口から炎を吐き、接近戦では[illegible]回転して[illegible]ってくる。動きが鈍いので、背後から攻撃しろ。

落 変な肉、貝殻

ワンダー

ダメージの大きい霧を吐いたり、[illegible]を撃って攻撃。[illegible]に入る。

落 不思議な肉、風精の帽子(防具)

チョコボ

連続蹴りと、鋭いクチバシによるツツキが強力。HPはそれほど多くないが、序盤では強敵。

落 鳥肉、燃えさかる羽

※マップ内の〝ペット後〟はペット牧場イベント終了後のことです。

AF:ヒスイの卵

AF入手方法：酒場か町マップで瑠璃と仲間になって酒場にいるレイチェルと話をする

メキブの洞窟

昼なお暗き、闇に包まれた洞窟。一人の少女を捜して主人公が訪れたこの洞窟、その奥にはさらなる闇が広がっていた。この奥深い洞窟でプレイヤーが得るものは？

瑠璃と真珠姫のイベントである「まいごのプリンセス」で訪れるこの洞窟。イベントクリア後にここを訪れると、洞窟の最奥部まで行けるようになっている。アイテム集め＆レベルアップのためにも、ぜひここを訪れてみよう。

ワールドマップへ

バットム×3

マイコニド、スケルトン

サハギン×2、ゴブリン

スケルトン×2

CHECK

ゴブリン、デスクラブ×2

バットム×2、デスクラブ

デスクラブ、バットム、ポト

ランドドラゴンorペット後：不思議ヒナ

マイコニド×2、バットム

ポト、バットム×2

CHECK

マイコニド×2、デスクラブ

ペット後：八虫類ヒナ
ボス後：ぱっくんオタマ×4

ポト×2

BOSS

ゴブリン×2

マイコニド、ゴブリン

入手アイテム	
❶トカゲの肉	❹蝶のはね
❷吸血牙	❺コウモリの黒焼き
❸うつろな瞳	

CHECK ボスを倒して洞窟最深部を目指せ

「まいごのプリンセス」をクリアすると、ぷにゅがいて通れなかった道が通れるようになり洞窟の奥へと進める。ここには、サハギンやランドドラゴンなど、ジェムをたくさん落とすモンスターがいる。つまり、レベルアップに最適な場所なのだ。さらに、ペット牧場イベント後なら、ペットモンスターのヒナをゲットできる。

◀少し強めだけれど、ジェムを大量に落とすモンスターがたくさん。

▶強力な武器が手に入ることもある！ 戦力アップには欠かせない。

出現モンスター

バットム
口からの超音波攻撃が厄介。たまに急降下で体当たりしてくることもあるので注意が必要。
落：鳥肉、吸血牙、コウモリの黒焼き

ポト
長い舌を使って攻撃してくる。飛び跳ねながら移動するので、接近してイッキに倒そう。
落：不思議な肉、うつろな瞳、とぼけた瞳、香油

マイコニド
頭の傘を飛ばしたり、体を回転させて攻撃。体から混乱を引き起こす煙を出すこともある。
落：毒の粉、ねむりのこな、まひのこな

デスクラブ
巨大なツメと泡を吐いて攻撃してくる。比較的強いが、動きが遅いので回り込んで叩け。
落：魚肉、ハサミ、甲羅

ゴブリン
小型の獣人型モンスター。斧を使って攻撃してくる。囲まれないよう、1匹ずつ倒せ。
落：地裂の斧(武器:斧)、ブラックエルク(武器:斧)

スケルトン
手に持つ剣で攻撃してくる。たまに自らの頭部を投げてくるぞ。攻撃力が高いので注意！
落：獣の骨、ウイッシュボーン(防具:アクセサリー)

サハギン
槍を手に持った魚人。攻撃力が高く、遠距離攻撃をしてくる。ジェムをたくさん落とす。
落：トゥルースピア(武器:槍)、ブロンズランス(武器:槍)

ランドドラゴン
「まいご〜」以降出現するドラゴン。炎や尻尾、ツメで攻撃する。ジェムとお金を大量に落とす。
落：ドラゴンステーキ、竜の息、竜の血

BOSS ドゥ・インク

巨大な体の陰に隠れて攻撃だ!!

主な攻撃は蹴り。体を明滅させることで出す攻撃は3種類、手に持つハンマーの打ち下ろしと、岩石降らし、そして口からの氷炎だ。すべて攻撃判定がドゥ・インクの前面にあるので、体の側面か後方にいれば安全。足元辺りでクイック、パワー連打で勝てる。

◀体に重なるくらいの感[illegible]

◀特殊攻撃を使ったら、[illegible]ろ。

スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

発売前から続いてきた攻略も、いよいよラストスパート！　今回は、『第３次』の終盤戦に加え、『ＥＸ』リューネの章を徹底解剖。いつにも増して超凝縮内容でお届け!!

『第3次』攻略ラストスパート!! さらに、『EX』リューネの章を完全攻略

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

発売中 S・RPG	▶¥6,800(CD2枚組)▶バンプレスト
	▶MC(2ブロック)

第3次スーパーロボット大戦

怒涛の展開を見せる後半戦のシナリオを完全攻略。いよいよこの物語にも、決着のつくときが来た!!

ついに『第３次』の攻略も最終回。今回は、残りのシナリオをまとめて一挙に紹介していこう。入手アイテムやイベントなど、重要データもバッチリ掲載し、キミの戦いを最後までフォロー。さらに、苦労した人だけが見ることができる、隠しシナリオの条件も公開だ!!　とことん『第３次』を楽しもう。

ルート表

シナリオ1 晴雲
- Bルート → シナリオ3 バラの騎士 → シナリオ4 G－3 → シナリオ8 大気圏突入 → シナリオ10 ガンダム強奪
- Aルート → シナリオ2 G－3（謎の敵 → シナリオ8へ／DC）→ シナリオ5 晴嵐空域（Bルート → シナリオ9／DC・謎の敵／Aルート）→ シナリオ6 フォン=ブラウン → シナリオ7 大気圏突入
- シナリオ9 大気圏突入（9ターン以内 → シナリオ10へ／10ターン以上 → シナリオ12へ）
- シナリオ10（9ターン以内 → シナリオ12／10ターン以上 → シナリオ11）
- シナリオ11 ソロモン沖海戦 → シナリオ12 熱砂の大地
- シナリオ13 ガトー襲撃 → シナリオ14 シーサイドパニック
- シナリオ15 超電磁ロボ コン・バトラーV（早乙女研究所 → シナリオ16 早乙女研究所危機一髪!!／光子力研究所）→ シナリオ17 紅の翼
- シナリオ18 勇者ライディーン → シナリオ19 うわさの破嵐万丈 → シナリオ20 宇宙へ

シナリオ21 静寂の中で
- クワトロがいない → シナリオ22 ルナツー攻防戦 → シナリオ23 星から来るもの → シナリオ24 サイド１の激闘 → シナリオ25 シャングリラ
- クワトロがいる → シナリオ27 襲撃（DC）→ シナリオ28 追撃戦（ルナツー）→ シナリオ29 サイド１の激闘 → シナリオ30 シャングリラ
- シナリオ26 コンスコン強襲（シナリオ28をクリアしていない → シナリオ31 魔装機神／シナリオ28をクリア → シナリオ33 ソロモンの悪夢）
- シナリオ32 激戦のプレリュード（ガトーが核を未使用 → シナリオ34 リューネ、そしてヴァルシオーネ／ガトーが核を使用 → シナリオ35 恐怖! 機動ビグ・ザム）
- アフリカ → シナリオ36 ジャブローの嵐／シナリオ37 赤道直下
- 北アメリカ → シナリオ38 陽動作戦／シナリオ39 デザート・ストーム
- バミューダ → シナリオ40 バミューダ・トライアングル／ベルファスト → シナリオ41 女スパイ潜入

シナリオ42 ブロッケンの影 → シナリオ43 オデッサ・デイ → シナリオ44 マチルダ救出作戦 → シナリオ45 妹よ! → シナリオ46 悲しみの果てに → シナリオ47 カウント・ダウン → シナリオ48 ブルとブルツーと
- シナリオ33をクリア → シナリオ49 ラビアンローズ
  - ア・バオア・クー → シナリオ50 宇宙の渦 → シナリオ51 ゼダンの門 → シナリオ52 アクシズは燃えて → シナリオ53 ラストバトル ★
  - 月 → シナリオ54 ムーンライト → シナリオ55 ルナティックドリーム → シナリオ56 アクシズは燃えて → シナリオ57 ラストバトル ★
- シナリオ33をクリアしていない → シナリオ58 ラビアンローズ → シナリオ59 ムーンライト → シナリオ60 ルナティックドリーム → シナリオ61 ラストバトル ★
- ★ → 隠しシナリオ ラグナロク

★……総ターン数が350ターン以内だと隠しシナリオ「ラグナロク」へ。

CHECK POINT

3つの「ラストバトル」の違い

後半のシナリオは、大きく３つのルートに分岐する。これにともない、最終話「ラストバトル」も３タイプ存在するのだ。しかしこれは、最終的なボスが変わるだけで、ストーリー的に大きな違いはない。好みで選んでもＯＫだぞ。

アクシズでの戦いのポイント

３つある「ラストバトル」のうち、２つはアクシズ内での戦いになる。このときは、空中に浮いているユニットが出撃できない。母艦はともかく、ブルーガーが出撃できないのはつらすぎる。そこでワンポイント攻略。ブルーガーに「ミノフスキークラフト」を装備させよう。これでタイプが空陸になり、出撃が可能になるのだ。これだけでかなりラクになるぞ。

シナリオ42 ブロッケンの影

★シロッコは相手にするな!

いきなり四方を囲まれた状態から始まる。まずは北方面にいるザクIIIの部隊をマップ兵器を活用して蹴散らし、南の部隊へと備えよう。シロッコは2Eで撤退するので無視してOK。●イベント：シナリオ「追撃戦」をクリアしている場合、レコアがNPCで強制出撃。2E：シロッコが撤退（サラが生きている場合）。レコアがシロッコに倒されるとシロッコとサラ撤退。

◀まずはやや北へ進軍し、北のザクIII部隊を片付けておこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シロッコ	プロペラントタンクSｏｒリローダー
サラ	バイオセンサー
ブーン	リローダー

シナリオ43 オデッサ・デイ

★まずは陸地に上がることが先決!!

ロンド＝ベルは海中に出現するので、すぐに西へと直進して陸に上がろう。そのままマップ南端の敵とぶつかり、北へ向けて戦線を張るのだ。ここで出現する増援の数は、シナリオ「赤道直下」で倒したミデアの数によって変化するぞ。●イベント：敵の数が10機以下になると増援（シナリオ「赤道直下」で敵の補給部隊を6機以上倒していると、増援数が少ない）。メキボスとヴィガジはHP70％以下になると撤退する。

▲まずは西へ直進して、陸に上がること。

▶とにかく敵の数が多いので、地道につぶしていこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ヴィカジ	高性能レーダー

シナリオ44 マチルダ救出作戦

★意外と簡単!?　ミデア救出

シリーズには欠かせない、ミデア救出マップ。しかしここでは、ミデアが母艦に隣接すればOK。急いで母艦を向かわせれば2ターンで収納可能だ。あとは山間部で敵を迎え撃っていこう。●イベント：5E敵増援。敵が5体以下になり、ドレルが生き残っていれば敵撤退。シーブックはセシリーを説得可能。クリア後、ダブルスペイザー入手。

◀「加速」を使えば2ターンで収納。シリーズ中もっとも簡単な救出だ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ドレル	リローダー
セシリー	マグネットコーティング
ザビーネ	リペアキットS
アンナマリー	プロペラントタンクS

シナリオ45 妹よ!

★説得イベントが多いぞ!!

マップはほとんど砂漠で動きにくい。ひとまずは北に向かい、岩場付近に部隊を展開して戦おう。説得イベントが多いので、説得に必要なキャラ（ジュドー、デューク、シーブック）の出撃を忘れないように。●イベント：6E：敵増援出現。前のマップでセシリーを説得していなければセシリー出現。ジュドーはプルを説得可能。シーブックはセシリーを説得可能。デュークはマリアを説得可能。クリア後、マリンスペイザーとドリルスペイザー入手。

◀ザコに混じっているヤクトドーガは2回行動するので注意。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
マリア	ハイブリッドアーマー
グレミー	リローダー
プル	ハロ
ニー	プロペラントタンク
ランス	リペアキット
ドレル	マグネットコーティング
セシリー	リペアキット

シナリオ46 悲しみの果てに

★ロンド＝ベルの登場を待て!!

最初、味方ユニットはゲッターQとテキサスマックのみ。いきなり大量の敵が出現するが、早乙女研究所の上でじっとしていること。ロンド＝ベルは早乙女研究所の側に出現する。そこから一気に反撃していこう。ナイーダは先にあしゅら男爵を倒してしまうと仲間にならないので注意しよう。●イベント：3P：ロンド＝ベル登場。デュークはナイーダを説得可能。クリア後、ゲッターロボはゲッターロボGにチェンジ。

◀ロンド＝ベル登場後はラク。増援もないので大胆に北へ攻め上がろう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
あしゅら男爵	メガブースター
ナイーダ	アポジモーター

シナリオ47 カウント・ダウン

★マップ兵器の改造は万全!?

15ターン以内に全滅させないとゲームオーバー。敵の数が多いので固まって迎撃というワケにはいかない。敵の第一波をマップ兵器で一掃したら、そのまま西方面の敵を叩いていこう。東側にいる敵部隊も、νガンダムなどでおびき出して、早めに叩いていくこと。●イベント：4P：ゲッターロボG登場。4E：敵増援出現。16P：ゲームオーバー。

▲とにかく忙しいマップ。ユニットを遊ばせないように。

▶事前にマップ兵器を可能な限り改造し、活用していこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
あしゅら男爵	プロペラントタンク
レコア	マグネットコーティング
シロッコ	リローダー
サラ	リペアキット

●Pはプレイヤーフェイズ、Eは敵フェイズを示します。その前にある数値はターン数です。「3E」とある場合、3ターン目の敵フェイズという意味になります。なお、敵増援は基本的に、出現ターンまでに敵を全滅させると、その時点で出現します。

シナリオ48 プルとプルツーと

★プルツーの説得を忘れずに!!

先行しているジュドーたちはすぐにロンド＝ベルと合流し、マップ中央で敵を迎撃していこう。●イベント：プルとプルツーが戦闘したあと、プルとジュドーでプルツーを説得可能。クリア後シナリオ分岐。シナリオ「ソロモンの悪夢」をクリアしている→シナリオ49「ラビアンローズ」へ。それ以外→シナリオ58「ラビアンローズ」へ。

▲先行している３機は、すぐに本体と合流しよう。

▶プルツーの説得は大変だが、ぜひ行っておこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
グレミー	リローダー
ラカン	プロペラントタンクSorリローダー
オウギュスト	プロペラントタンク
アリアス	リペアキット
プルツー	対ビームコーティング

シナリオ49 ラビアンローズ

★ラビアンローズでの防衛戦だ!!

四方を包囲された状態でスタートするが、幸いなことにロンド＝ベルはラビアンローズの上に展開している。このままラビアンローズ上にこもって迎撃していこう。●イベント：5Ｐ：グランゾン登場。クリア後、GP-03、パンタグリュエル入手。ルート選択。月→シナリオ54「ムーンライト」へ。ア・バオア・クー→シナリオ50「宇宙の渦」へ。

◀２回行動できる敵が多い。ファンネルを使う敵にはとくに注意。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ハマーン	チョバムアーマー
イリア	リローダー
ニー	プロペラントタンクS
ランス	リペアキットS

シナリオ50 宇宙の渦

★MS部隊は一気に落としていけ

まず最初に戦うのは、ロンド＝ベルの北に展開している部隊。この部隊を相手にしたあと、その場で残る部隊を順次迎撃していこう。敵MSはほとんど２回行動するので、攻めるときは一気に攻めること。キャラは、ジュドーが説得すれば仲間になってくれる。いまさらな感じはするが、倒してもロクなアイテムは入手できないので、仲間にしたほうがいいぞ。●イベント：ジュドーはキャラを説得可能（イリアがマップ上にいれば説得成功)。ジュドーはマシュマーを説得可能。

◀キャラは２回行動するので、すぐに近寄ってくる。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ハマーン	チョバムアーマー
ニー	プロペラントタンク
ランス	リペアキット
イリア	リローダー
マシュマー	プロペラントタンクSorリローダー
キャラ	プロペラントタンクSorリローダー

シナリオ51 ゼダンの門

★DCとの最後の戦い!!

いよいよDC軍とのラストバトルだ。とにかく敵の数が多いので、ここはあまり分散せず、じっくり攻めよう。敵MSはすべて２回行動するので、近寄ってきたところを集中して叩くという、地道な戦法で戦っていこう。３ターン目にはキシリアが出現、そのキシリアと倒すと、ギレンの部隊が出現する。最後まで気を抜かないように注意しよう。●イベント：３Ｅ：敵増援出現。キシリアが倒されると敵増援出現。

◀ギレンたちも必死。持てるすべての戦力を出してくるぞ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
カロッゾ	ハイブリッドアーマー
ニー	プロペラントタンク
ランス	リペアキット
キシリア	チョバムアーマー
ギレン	アポジモーター
ロザミア	プロペラントタンク
ザビーネ	リペアキット

シナリオ52 アクシズは燃えて

★スーパー系を最後まで温存!!

DC軍を打ち破り、いよいよ異星人との決着だ。敵はそう多くなく、アクシズ上に展開する本体は近寄らない限り動かない。じっくり行くなら、西にあるコロニーまで移動し、そこで敵の第一波を相手にしていこう。なお、異星人を全滅させても、まだ強敵ギルギルガンが残っている。そのため、ある程度の余力を残しておこう。●イベント：敵全滅後、ギルギルガン出現。

◀コロニーの上に移動して、じっくりと迎撃戦だ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
アギーハ	バイオセンサー
シカログ	プロペラントタンク
ヴィガジ	リペアキット

シナリオ53 ラストバトル

★敵MSの射程に注意!!

敵の数は少ないが、どれも中ボス級。一機一機確実に倒していこう。初期配置でいきなり敵の射程範囲に入っているので、最初から一気に進軍していくこと。●イベント：ゴッドボイスの使用回数が７回以上だとライディーン出撃不可。ジ・Oが破壊されるとヴァルシオン改登場。カミーユがシロッコを倒すとカミーユのイベント。総ターン数が350ターン以内の場合、隠しシナリオ「ラグナロク」へ。

◀屋内マップなので、母艦がいない。エネルギー切れに注意して戦おう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シロッコ	リローダー
サラ	プロペラントタンク
シロッコ	プロペラントタンクSorリローダー

シナリオ54 ムーンライト

★１ターン目が重要!!

シナリオ49「ラビアンローズ」で、月を選択した場合このマップとなる。初期位置のすぐ北にいるガブスレイ部隊は、すべて２回行動する。まずはマップ兵器を使い、１ターン目でこの部隊を全滅させること。あとは、敵を順次迎撃しながら進軍していこう。●イベント：３Ｐ：母艦が動けるようになる。５Ｅ：メキボス出現、マップ上に万丈がいれば、メキボスはNPCに。７Ｅ：敵増援出現。８Ｅ：メキボス撤退。

▲まずはガブスレイの部隊を一気に全滅させよう。

▶進軍は、地上ユニットに合わせてじっくりと行おう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ヴィカジ	リローダー
メキボス	プロペラントタンクSorリローダー

シナリオ55 ルナティックドリーム

★ギルギルガンに注意!!

減んだハズのDC部隊が相手。とにかく敵の数が多く、初期位置の状態でいきなり包囲されており、しかも最初から敵の射程に入っている。まずは全軍一度南へ下がり、南側に展開している敵をつぶしていったほうがいいだろう。敵の中に混じっているギルギルガンは、倒しても次の段階へ進化する。とどめを刺すときは、必ず自分のターンで行うようにすること。●イベント：５Ｐ：敵増援出現。

▲ギルギルガンには、細心の注意を払って対処しよう。

▶一度南に下がってそこの敵部隊から相手にしていこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
レコア	リペアキット
シロッコ	プロペラントタンク
サラ	プロペラントタンクSorリローダー

シナリオ56 アクシズは燃えて

★まずはDC軍に集中せよ!!

DCと異星人との戦いに割りこむ形になるが、結局両軍と戦うことになる。まずは西へ向かってコロニー付近でDC軍を叩き、そのまま異星人を迎撃していこう。●イベント：２Ｅ：敵増援出現。マシュマーはHPが30％をきると「ド根性」を使う。

◀DCが全滅するまで異星人は動かない。ちょっかいを出すな!!

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ハマーン	チョバムアーマー
イリア	リローダー
ニー	プロペラントタンク
ランス	リペアキット
ラカン	プロペラントタンクSorリローダー
ヤザン	プロペラントタンク
ラムサス	リペアキット
ギュネイ	バイオセンサー
アギーハ	リペアキット
シカログ	リペアキット
キャラ	プロペラントタンク
マシュマー	プロペラントタンク

シナリオ57 ラストバトル

★一機一機を確実に倒していこう!!

アクシズ内での戦いとなる最終シナリオ。敵の数は少ないが、どれも射程が長く、初期位置の状態でいきなり攻撃されてしまう。左右どちらかの通路を通って、１ターン目から一気に進軍していこう。●イベント：ゴッドボイスの使用回数が７回以上だと、ライディーン出撃不可。２Ｐ：メキボスが仲間のとき、NPCで出現(すぐに倒されてしまう)。クリア後、ターン数が350ターン以内の場合、隠しシナリオ「ラグナロク」へ。

▲いきなりこのゲーマルクの射程に入っている。すぐ進軍だ。

▶ウェンドロはスーパー系で一気に倒してしまおう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ウェンドロ	ハロ

シナリオ58 ラビアンローズ

★フォウ説得の最後のチャンス!

シナリオ49とほぼ同内容。やはりラビアンローズ上に展開して迎撃していけばOK。総ターン数によってはフォウを仲間にするチャンス。可能なら、必ず説得しておこう。●イベント：５Ｐ：グランゾン登場。総ターン数が300以内の場合カミーユはフォウを説得可。クリア後GP-03、パンタグリュエル入手。

◀敵は少しずつ進軍してくるので、順次迎撃していけばOKだ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
バスク	ブースター
フォウ	ハイブリッドアーマー
ゲーツ	プロペラントタンクSorリローダー
ロザミア	チョバムアーマー
シャリア	リローダー

シナリオ59 ムーンライト

★ガブスレイ部隊は一気に倒せ!!

シナリオ54とほぼ同内容。ただし、こちらのルートではガトーが仲間になってくれる。やはり最初の１ターン目で、初期位置のすぐ北にいるガブスレイ部隊を全滅させよう。あとは順次進軍しながら敵を倒していけばOKだ。●イベント：３Ｐ：母艦が動けるようになる。４Ｐ：ガトー（ノイエ・ジール）登場。５Ｅ：敵増援出現。敵が10機以下になるとメキボス撤退。その次のターン、敵増援出現。

◀マサキが２回行動可能になっていればガブスレイ部隊の全滅は簡単だ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ヴィカジ	バイオセンサー
アギーハ	リペアキットS
シカログ	プロペラントタンクS

シナリオ60 ルナティックドリーム

★ついにDC軍との最終決戦!!

いきなりの数の多さに驚くが、敵は2段階に分かれて進撃してくる。敵MSはすべて2回行動するので、あまりゆっくりはしていられない。まずはキシリアの部隊へ向けて、一気に進軍していこう。敵の増援が出現することはないので、大胆に進軍してOKだ。●イベント：とくになし。

▲DCは、キシリア派とギレン派に完全に分裂している。

▶最初に戦うキシリア部隊。初期位置が近いので注意。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ギレン	アポジモーター
ドズル	チョバムアーマー
ロザミア	リローダー
ゲーツ	プロペラントタンク
キリシア	ブースター
カロッゾ	リローダー

シナリオ61 ラストバトル

★敵増援に注意!!

3つの「ラストバトル」の中で、唯一宇宙を舞台にしたマップだ。まずは異星人の第一波を倒しつつ、西のコロニーへ向かおう。あとはその上に展開し、敵を迎撃していこう。●イベント：ゴッドボイスの使用回数が7回以上の場合、ライディーンは出撃不可。5E：敵増援出現。敵全滅後、ディスカス（ウェンドロ）出現。総ターン数が350ターン以内の場合、隠しシナリオの「ラグナロク」へ進むことができる。

◀5ターン目にはシロッコも登場。挟まれないように注意。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
メキボス	リペアキットS
アギーハ	バイオセンサー
シカログ	プロペラントタンクS
レコア	プロペラントタンクSorリローダー
シロッコ	プロペラントタンク
サラ	リペアキット
ウェンドロ	ハロ

隠しシナリオ……ラグナロク

★シュウとの因縁の対決!!

敵はシュウのネオ・グランゾンと、ヴァルシオン改（人工知能改）が2機と、わずか3機。近寄らない限り動かないので、まずは一斉に近寄ろう。そこでスーパー系は「気合」を一気に使い、ザコ2機は無視して、シュウを一斉攻撃するのだ。攻撃を始めたそのターン以内で倒さないと、かなり厳しくなるぞ。●イベント：ネオ・グランゾンのHPが80%をきると、ビッグバンウェーブの使用が許可される。さらに、30%をきると、ビッグバンウェーブを使用。ネオ・グランゾンを倒すとゲームクリア。

「ラグナロク」へ行くには？

この隠しシナリオへ行くには、総ターン数350ターン以内で「ラストバトル」をクリアすればOK（そうでない場合、直接エンディングへ）。ルートは、どう通っていても構わない。ちなみに、条件を満たして「ラストバトル」をクリアしたとき、マップ上にシュウがいれば、ネオ・グランゾンに変化するイベントが発生するぞ。

▶総ターン数はインターミッションで確認できる。350ターンは、かなり厳しい制限だ。

◀こちらの実力を評価するからこそ、シュウはロンドー＝ベルに牙をむく。

◀攻撃はザコには目もくれずシュウ一点に絞れ。ここまでくればあと少しだ!!

飛び出せ！乱入座談会

〜最終回(?)記念スペシャル〜

A：1／3になっちゃったけど、最終回かもしれない、その1回前かもしれないスペシャル〜。
B：なんだそりゃ。
A：いろいろあるんだよ。これが最終回かもしれないので、次回作への要望とかをやっておこうか。
C：確か他機種で発売がすでに決まってたような……。
A：うんまあ、そのことでもいいし、そのさらに次がもし次世代PSだったら……ということでもいいし。
B：なんか、気の長い話だね〜。
A：前回（『第4次S』）のときもやったけど、追加してほしい原作とかは？
B：前回、「イデオン」だぁ「エヴァンゲリオン」だぁって好き勝手言ってたことがことごとく現実になったからなぁ。さすがにそろそろネタ切れか？
C：大物では「マクロス」が残ってるけど、あれはまだ単品で稼げるからねぇ（笑）。
B：勇者系……というか、タ●ラ系も完全に消えたね。あれはあれで独自にやってるからいいんだけど。
C：新しいところでは、「∀ガンダム」とか「ブレンパワード」とか……。そういえば、「ガンダムX」と「第08MS小隊」もこのシリーズではまだだよね。
A：「ザブングル」もそうだね。あと「ドラグナー」もか。
B：そう考えると、結構残っているのか。
A：スーパー系では？
C：「新」にしか登場してない「ガイキング」「トライダー」「レイズナー」「Vガンダム」ももう1回登場してほしい。
B：未登場では「ダイオージャ」とか「ダンガードA」とか。そうそう、「ブライガー」シリーズも忘れてはいけない。
A：システム的にはどうだろうか？
B：『F』での細かい仕様変更でほぼ完全なものになったと思う。変更する必要はないんじゃないかなぁ。
C：ストーリー的にはまったく新しくなるハズなので、逆に思い切って変えてしまうのもありかと思うけど。
B：そういや『新』の続きは出ないのかな。
C：『新』を内包した完全版はやりたいね、SDでもいいから。R−1とか好きだし。
A：ま、そんなとこですか。ではこれにて。
B：もしかして最後かもしれないのに、いつにも増して中途半端な……。

ロンド=ベル パイロット一覧

ここでは、仲間になるすべてのパイロットデータを紹介。名前の横にある数値は、2回行動可能レベル。精神コマンド略称については欄外を参照。

葵豹馬 67
加(1) 根(1) 必(15) ド(1) 熱(25) 気(27)
●特殊技能：切り払いＬ１～2、底力。★コンＶの頭の人。「熱血」をメインに使っていこう。

明日香麗 55
加(4) 閃(12) 集(20) 根(1) 愛(42) 偵(7)
●特殊技能：なし。★ブルーガーのパイロット候補。精神コマンドが使いやすいので、即戦力になる。

アナベル=ガトー [illegible]
加(1) 閃(1) 根(1) ド(1) 熱(1) 気(1)
●特殊技能：シールド防御Ｌ2～5、切り払いＬ2～5。★ルートによっては仲間にならない。

アポリー [illegible]
加(8) 閃(20) 根(1) 必(19) ド(13) 気(14)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～4。切り払いＬ１～4。★序盤こそ役に立つが、中盤戦で使うには物足りない。

アムロ=レイ [illegible]
加(1) 閃(5) 根(1) 熱(1) 気(1) 友(20)
●特殊技能：ニュータイプＬ2～5、シールド防御Ｌ2～5、切り払いＬ2～5。★ロンド=ベルのエース。

イーノ=アッバーブ [illegible]
根(10) ド(22) 熱(50) 友(34) 激(53) 愛(48)
●特殊技能：ニュータイプＬ１～3、シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★2回行動レベルの高さが……。

エマ=シーン 47
集(11) 根(1) 熱(24) 気(16) 友(55) 愛(30)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★序盤からいるが、さすがに中盤以降はちょっと……。

エル=ビアンノ 47
閃(12) 集(24) 根(1) ド(2) 熱(20) 気(7)
●特殊技能：ニュータイプＬ１～3、シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★仲間に入った時点で出番なし。

カイ=シデン 59
加(12) 集(28) 根(1) 努(4) 熱(20) 気(6)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★スーパー系なみの2回行動レベルに涙……。

カツ=コバヤシ 42
閃(33) 根(5) 努(2) ド(10) 熱(28) 補(42)
●特殊技能：ニュータイプＬ１～3、シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★ルートによっては仲間にならず。

兜甲児 63
加(30) 閃(1) 根(1) 必(5) ド(1) 熱(45)
●特殊技能：切り払いＬ１～2、底力。★2回行動レベルは遅いが、育てて損はなし。グレートに乗せよう。

カミーユ=ビダン 38
加(1) 根(1) ド(5) 熱(1) 気(1) 覚(25)
●特殊技能：ニュータイプＬ2～5、シールド防御Ｌ2～5、切り払いＬ2～5。★ＭＳの切り込み隊長だ。

北小介 71
加(20) 閃(18) 根(1) 努(25) 補(8) 必(12)
●特殊技能：なし。★コンＶの足首の人。とにかく精神コマンドがサポート向きで、とても役に立ってくれる。

キャラ=スーン 40
加(1) 閃(12) 根(1) 熱(6) ド(7) 気(1)
●特殊技能：強化人間Ｌ１～3、シールド防御Ｌ2～5、切り払いＬ2～5。★強いが、仲間になるのが遅すぎる!!

クェス=パラヤ 45
閃(1) 根(4) ド(16) 熱(40) 気(8) 愛(31)
●特殊技能：ニュータイプＬ2～5、シールド防御Ｌ2～5、切り払いＬ2～5。★隠しキャラ。即戦力になる。

クリスチーナ=マッケンジー 48
閃(23) 根(1) 熱(31) 気(7) 友(18) 愛(29)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★アレックスともども中途半端で使いにくい。

車弁慶 71
努(1) ド(6) 気(8) 友(30) 激(20) 偵(1)
●特殊技能：底力。★武蔵のかわりにゲッター3のパイロットになる。でも役割はやはり「気合」専門。

クワトロ=バジーナ 41
加(2) 集(14) 根(1) ド(6) 熱(10) 気(8)
●特殊技能：ニュータイプＬ2～5、シールド防御Ｌ2～5、切り払いＬ2～5。★アムロ、カミーユに次ぐ逸材。

ケーラ=スゥ 48
加(16) 集(20) 根(1) ド(1) 熱(34) 気(8)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～4。切り払いＬ１～4。★ルートによっては、クワトロのかわりに登場。

コウ=ウラキ 46
加(12) 閃(33) 根(1) ド(29) 熱(35) 気(22)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★育ててもいいが、オールドタイプなので成長は頭打ちに。

胡蝶鬼 69
根(1) 幸(1) 補(40) 友(35) 激(42) 愛(38)
●特殊技能：なし。★説得で仲間になる。が、倒してアイテムをゲットしたほうが遙かにお得。

早乙女ミチル ―
閃(13) 集(15) 根(1) 必(11) ド(1) 愛(8)
●特殊技能：なし。★特定のマップのみに登場。2回行動もしない。育てる意味はまったくなし。

桜野マリ 47
根(1) 必(27) 幸(10) 補(24) 愛(30) 偵(18)
●特殊技能：なし。★ブルーガーパイロット候補。育てるのは大変だが、超オススメ。2回行動の早さが魅力。

シーブック=アノー 41
加(1) 閃(1) 根(1) ド(10) 熱(1) 気(20)
●特殊技能：ニュータイプＬ2～5、シールド防御Ｌ2～5、切り払いＬ2～5。★登場は遅いが、即戦力。

ジャック=キング ―
加(7) 閃(32) 根(1) 熱(30) 気(5) 幸(13)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～2、切り払いＬ１～2。★特定マップのみ。2回行動もしない。

シュウ=シラカワ 46
加(1) 集(1) 根(1) ド(1) 熱(55) 気(7)
●特殊技能：切り払いＬ１～4。★登場が遅く、育てにくい。育てても使いにくいのであまり役に立たない。

ジュドー=アーシタ 38
加(1) 根(1) ド(5) 熱(1) 気(1) 友(30)
●特殊技能：ニュータイプＬ2～5、シールド防御Ｌ2～5、切り払いＬ2～5。★登場は遅いが、役に立つ。

神宮寺力 67
加(12) 集(20) 根(1) ド(1) 熱(14) 気(5)
●特殊技能：なし。★ブルーガーパイロットだが、精神コマンドが攻撃に偏りすぎていて使いにくい。

神隼人 57
加(14) 閃(15) 集(5) 根(1) 幸(1) 覚(38)
●特殊技能：なし。★ゲッターチーム。「ひらめき」や「加速」などでのサポートが主な役割となる。

スレッガー=ロウ 66
加(10) 根(1) 必(30) ド(8) 熱(23) 気(12)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★中盤の出番はなし。途中で抜ける可能性もあり。

セイラ=マス 51
根(1) 熱(14) 気(7) 幸(21) 友(38) 愛(45)
●特殊技能：ニュータイプＬ１～4、シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★能力はそこそこ。

セシリー=フェアチャイルド 43
加(8) 閃(20) 根(2) 必(17) ド(10) 愛(41)
●特殊技能：ニュータイプＬ１～4、シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★説得で仲間にできる。

チャック=キース 51
集(35) 根(5) 努(1) ド(30) 熱(38) 気(33)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★ルートによっては仲間にならない。

剣鉄也 65
加(18) 根(1) 必(7) ド(1) 熱(50) 友(42)
●特殊技能：切り払いＬ１～2、底力。★甲児が育っているなら、グレートには甲児を乗せたほうがいいかも。

デューク=フリード 65
集(1) 根(1) 必(5) 気(16) 友(2) 愛(29)
●特殊技能：底力。★スーパー系で「熱血」を覚えないのは痛い。どうしてもマリアのサポートが必要だ。

巴武蔵 71
努(15) 鉄(10) ド(1) 熱(1) 気(5) 友(1)
●特殊技能：底力。★ゲッターチーム。ほとんど登場はないだろう。「気合」でサポートするだけ。

流竜馬 65
手(10) 根(1) 必(12) 信(1) 熱(20) 愛(25)
●特殊技能：底力。★ゲッターチームのメインパイロット。精神コマンドは「熱血」のみを使っていこう。

浪花十三 69
加(10) 閃(18) 集(20) 根(1) ド(1) 熱(15)
●特殊技能：なし。★コンＶの腕の人。やはり「ひらめき」や「加速」でのサポートが主な役割となる。

南原ちずる 67
根(2) 必(10) 幸(12) 補(5) 友(20) 愛(35)
●特殊技能：なし。★コンＶの足の人。「必中」「幸運」などでサポート。「補給」が使えるのも嬉しい。

西川大作 75
加(21) 集(8) 根(1) ド(1) 気(15) 友(10)
●特殊技能：底力。★コンＶのお腹の人。ＳＰを使いきって「気合」をかける。それ以外は使わないように。

バーナード=ワイズマン 45
根(5) 努(1) ド(10) 熱(48) 友(35) 愛(40)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★説得で仲間になるが、いる意味はあるのか？

ハヤト=コバヤシ 61
根(1) ド(1) 熱(29) 気(7) 補(40) 友(36)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★どうあがいても途中で抜ける。育てないように。

破嵐万丈 55
閃(35) 必(18) ド(1) 熱(49) 気(22) 友(50)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～2、切り払いＬ１～2、底力。★最強ユニットなので、しっかり育てよう。

ビーチャ=オーレグ 47
加(7) 根(1) ド(1) 熱(24) 気(16) 友(58)
●特殊技能：ニュータイプＬ１～3、シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★好きなら育ててもいいけど……。

ひびき洸 55
閃(25) 集(6) 根(1) 必(12) 熱(32) 気(22)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～3。切り払いＬ１～2、底力。★精神コマンドのバランスが良く、使いやすい。

ファ=ユイリィ 41
閃(5) 根(1) 努(10) ド(18) 友(33) 愛(41)
●特殊技能：ニュータイプＬ１～3。シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★攻撃には期待するな。

フォウ=ムラサメ 40
加(1) 閃(1) 根(2) 必(1) 熱(12) 愛(7)
●特殊技能：強化人間Ｌ2～5、シールド防御Ｌ2～5、切り払いＬ2～5。★後半の登場だが、仲間になれば強い。

ブライト=ノア 49
加(5) 集(22) 根(1) 必(10) ド(39) 幸(17)
●特殊技能：なし。★母艦のパイロットなのでしっかりレベルアップ。2回行動できるようにしておきたい。

プル 40
根(1) 努(18) 熱(40) 気(27) 幸(7) 愛(59)
●特殊技能：強化人間Ｌ１～5、シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★仲間になった途端から即戦力。

プルツー 40
加(1) 閃(1) 根(2) 熱(1) 気(1) 愛(59)
●特殊技能：強化人間Ｌ１～5、シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★プルとほぼ同様。１人いれば十分？

ベルナルド=モンシア 49
加(18) 集(7) 根(1) ド(1) 熱(26) 気(1)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★一応2回行動は可能だが、１マップ限りの参戦。

ボス 75
集(12) 根(1) ド(1) 熱(13) 気(5) 自(11)
●特殊技能：底力。★ブルーガーのおかげでまるで存在価値がなくなった。しかも途中で抜けてしまう。

炎ジュン 65
加(5) 閃(16) 根(1) ド(1) 気(21) 幸(30)
●特殊技能：なし。★一応サポート要員だが、後半まで使うには、かなり厳しいものがある。

牧葉ひかる 65
熱(40) 気(44) 幸(1) 補(50) 友(27) 愛(28)
●特殊技能：なし。★彼女かマリアのどちらか１人を「熱血」を覚えるまで育て、デュークをサポートしよう。

マサキ=アンドー 45
加(1) 閃(1) 集(1) 根(1) ド(1) 気(16)
●特殊技能：切り払いＬ１～4。★後半戦の要。サイフラッシュは最優先で改造していくこと。

マリア=フリード 65
必(5) ド(1) 熱(40) 幸(42) 補(51) 愛(39)
●特殊技能：なし。★デュークのサポート係。デュークが持っていない「熱血」を使うのが役どころ。

モンド=アカゲ 49
集(19) 根(1) 必(37) ド(8) 気(24) 幸(12)
●特殊技能：ニュータイプＬ１～3、シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★趣味で育てていいけど……。

弓さやか 65
閃(6) 根(1) 必(8) ド(1) 幸(10) 友(33)
●特殊技能：なし。★前半こそ役に立つけど、ブルーガーが手に入ってからは、あまりいる意味はないかも。

リュウ=ホセイ 59
加(14) 根(1) 努(20) ド(8) 補(30) 友(42)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～3、切り払いＬ１～3。★ハヤト（コバヤシ）と同時にいなくなる。

リューネ=ゾルダーク 46
閃(8) 集(1) 根(1) 挑(41) ド(28) 気(20)
●特殊技能：切り払いＬ１～4。★１発マップ兵器を撃って終わり。それでも出撃させていると心強い。

ルー=ルカ 43
根(1) 努(1) ド(7) 熱(33) 友(18) 激(48)
●特殊技能：ニュータイプＬ１～4、シールド防御Ｌ１～4、切り払いＬ１～4。★やはり好きならば……。

レコア=ロンド 51
閃(20) 努(18) 必(13) ド(4) 熱(10) 気(1)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～4。切り払いＬ１～4。★途中で抜ける可能性あり。いても後半の出番はない。

ロベルト 39?
加(2) 集(29) 根(1) ド(7) 熱(23) 気(18)
●特殊技能：シールド防御Ｌ１～4。切り払いＬ１～4。★おそらくほとんどの人が途中で存在を忘れるのでは？

精神コマンドの略称……加＝加速、根＝根性、ド＝ド根性、熱＝熱血、気＝気合、努＝努力、閃＝ひらめき、必＝必中、集＝集中、友＝友情、愛＝愛、補＝補給、自＝自爆、幸＝幸運、手＝手加減、信＝信頼、鉄＝鉄壁、覚＝覚醒、偵＝偵察、挑＝挑戦、激＝激励、隠＝隠れ身、再＝再動、奇＝奇跡、撹＝撹乱、復＝復活。

スーパーロボット大戦EX

今回は、第2の物語「リューネの章」全24シナリオを、一気に完全攻略してしまうぞ。

リューネの章を一挙攻略!!

今回は第2の物語「リューネの章」のすべてのシナリオを完全攻略するぞ。月面都市グラナダで愛機ヴァルシオーネの稼動チェックを行っていたリューネ=ゾルダーク。急に彼女の視界に異変が起こったのはその時であった。異変が治まったとき、彼女の視界に映りこんできたのは見たこともないような世界であった。はたして彼女の身に何が起こったのか。少女の新しい戦いが始まろうとしている。

▲リューネの愛機ヴァルシオーネ。彼女の父親ビアンの手によって作られた。

▲炎の魔装機神グランヴェール。攻撃力の高さはサイバスター以上！

シナリオ1 地底世界

★まずは軽く腕試しをしよう!

敵の数がそんなに多くないので楽勝、と思いきや、油断するとクリアは難しいマップ。まずはリューネを街まで移動。敵の攻撃はすべて防御していこう。ヴァルシオーネは気力が高くないと強力な武器を使うことができないからである。気力さえ上がれば、このマップの敵はザコばかり。HPを削って、メギドフレイムとサイコブラスターでまとめて片付けてもいいぞ。●イベント：サイコブラスターを使うと、ヤンロンとリューネの会話イベント。

◀サイコブラスターを使うとちょっとした会話イベントが発生する。

▶たった2機しかいないので、HPや残弾数には気をつけて戦わないと危険だぞ。

シナリオ2 再会

★ゲッターロボが仲間になるぞ

1ターン目に少し西に移動して、2ターン目に現れるゲッターロボと合流しよう。あとは前のステージ同様、ヴァルシオーネの気力を上げてから一気に敵を片付けていこう。陣を敷くポイントとしては、マップ中央部やや南の草原にしておけば、楽に進められるであろう。あとは、ユニットに単独行動させなければ問題はない。●イベント：2P：味方の増援（ゲッターロボ）登場。エリスとヤンロンが戦闘すると会話イベント。

◀ゲッターロボが仲間になったおかげで、「幸運」を使った資金稼ぎができる。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
エリス	リペアキット

シナリオ3 ダンク市の攻防

★ロンド=ベルのエースが合流

攻略スタート時、敵のオーラバトラーに対抗できる武器がフィンファンネルぐらいしかないので、アムロたちは前進させずにその場で待機させておこう。2ターン目にリューネとゲッターチームが現れるまでは耐えよう。●イベント：2P：味方の増援（リューネ、ゲッターチーム）登場。4P：味方の増援（ヤンロン、ゲンナジー）登場。

◀メタスはHPが低いので、少しでも回避率を上げるためにも街の上で待機。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジェリル	リペアキット
アレン	プロペラントタンク
フェイ	リペアキット

シナリオ4 それぞれの正義

★時間いっぱい稼いでみよう

8ターンという制限時間があるこのマップ。しかもほぼ毎ターン敵の増援が出現するのだから、たまったもんじゃない。そこで思い切って部隊を2つに分けて攻めていこう。先行するのはアムロとカミーユ。彼らを先に敵陣へ移動させてHPを削り、マップ兵器で片付ける戦法がオススメ。ゲッターライガーを地中から移動要塞に向かわせておけば「幸運」で資金稼ぎができるぞ。●イベント：2E、3E、4E、5E：敵の増援出現。8ターン経過でクリア。

▲時間が経つほどに敵ユニットは増えるが、じっと我慢。

▶移動要塞はなるべく倒して資金を獲得しておこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
リッジ	マグネットコーティング

シナリオ5 胞子の谷

★待望の戦艦が登場するぞ!

スタート後すぐ西の崖の上に陣を敷くようにしよう。出撃ユニット数が少ないのであまり動かないほうがいい。●イベント：「…そうだな」選択でシーラが仲間に。2P：味方の増援（ヤンロン、仲間になっていればシーラ）登場。3P：シーラが仲間になっていなければ、味方の増援（エレ）登場および、敵の増援出現。3E：敵の増援出現。

▶MAP兵器のエレをとるか、精神コマンドのシーラをとるか。オススメはシーラだけど……。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
エリス	チョバムアーマー
ジェリル	ブースター
アレン	リペアキット
フェイ	プロペラントタンク
リシェル	マグネットコーティング

シナリオ6 サプライズド・アタック

★ここにも戦国魔神登場!!

まずは、すぐ北にある森に陣を敷き、そのまま敵を迎え撃ちつつ、すぐ北にある街に自軍を移動させていこう。3ターン目にゴーショーグンが現れるが、彼らはすぐにどこかへ行ってしまうので、敵のHPを削る役に徹してもらおう。●イベント：2E：敵の増援出現。3P：味方の増援（ゴーショーグン）登場。シーラかエレでガラリアを説得可能。

◀オーラバトラーは非常に使えるユニットなので、ガラリアを説得しよう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ガラリア	アポジモーター
ブンドル	リローダー
カットナル	プロペラントタンクS
ケルナグール	リペアキットS

シナリオ7 反撃

★新たな仲間はアテにならない

まず谷の細い部分で敵の地上部隊を空中から取り囲んで、一気に撃破しておこう。あとはその地点でひたすら「待ち」に徹すれば、簡単にクリアできる。●イベント：3E：敵の増援出現。4E：敵の増援。アムロかカミーユで、ケーラとハサウェイを説得可能。アムロかカミーユでケーラとハサウェイを攻撃すると、会話イベントが発生する。

◀ケーラとハサウェイにアムロかカミーユで攻撃すると、会話イベントが発生。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ブンドル	チョバムアーマー
カットナル	プロペラントタンク
ケルナグール	リペアキット

シナリオ8 ヴォルクルスの影

★ルオゾールには手を出すな!

ただでさえ強いデモンゴーレム（強）が13体もいるうえに、無敵の強さを誇っているナグツァートまでいる。ナグツァートは5ターン目にいなくなるので完全に無視。まずは目の前にある階段に陣を敷き、3ターン目に現れるアムロたちを待とう。アムロたちが登場したら、エース級のユニットを祭壇付近に移動させて、5ターン目に出現するギルギルガンに備えておこう。●イベント：3P：味方の増援登場。5E：敵の増援出現。

◀ルオゾールには、なるべく攻撃をしかけないようにしよう。

▶さりげなく強いギルギルガン。こいつを倒すために、SPはなるべく節約しよう。

シナリオ9 テリウス王子

★ついにアノ男が仲間に!

高低差のあるマップなので地上ユニットが遅れがちになる。そのため、ここは思いきって動かないのも手だ。幸い目の前にある崖には地形効果があるうえに、3ターン目に現れるグレンダイザーの出現位置にも近いので、陣を敷くには最適。●イベント：3P：味方の増援（グレンダイザー）登場。7E：敵の増援出現。クリア後ヤンロンとゲンナジーが仲間から外れる。

◀いよいよグレンダイザーが仲間になる。反重力ストームがうなる！

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
エリス	アポジモーター
リシェル	マグネットコーティング

シナリオ10 捕虜救出

★囚われの仲間を救出!

敵の本隊との間にちょうど広い森林地帯があるので、スタート直後に一気に森の中へと突入してしまおう。あとは寄ってくる敵を少しずつ倒していけばよい。ただ、ここで注意しなければいけないのは反撃で敵を倒して、敵の数を6機以下にしてしまうこと。よく考えないと、あっという間にエマがやられてしまうぞ。●イベント：敵の数が6機以下になった場合、味方の増援(エマ)が登場。1E：敵の増援が出現。2E：敵の増援。7E：敵の増援。

▲この時点ではエマはお荷物なので、早めに安全なところへ。

▶クリア後にはプルとプルツーが仲間になるぞ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
エリス	リペアキット

シナリオ11 シュウ=シラカワ

★絶対にシュウを倒しておこう

まず最初に「脱力」を使ってグランゾンの武器を封じ込めておこう。そうしないと一撃でほとんどのユニットが落とされてしまう。あとはスタート地点の街の上で待っていれば勝てるはず。●イベント：「いや、やめとくよ〜」選択でシナリオ13へ。「とーぜんだろ！〜」選択で戦闘開始。シュウ撃墜で敵撤退。

▶グランゾンの強さはシャレにならない。「脱力」をかけて戦力をダウンさせておこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
シュウ	バイオセンサー
サフィーネ	ミノフスキークラフト
クワトロ	高性能レーダー
ジェリド	マグネットコーティング
ライラ	リペアキットS
カクリコン	リローダー

シナリオ12 黒い三連星

★黒い三連星が仲間に!

難しいシナリオではないので、サクッとクリアしてしまおう。せっかくスタート位置が街なので、そのままの位置で待機してゆっくり倒すのも可。まあ敵の増援も何もないので簡単にクリアできるだろう。また、黒い三連星は仲間にしておこう。●イベント：「そうだね〜」選択でこのマップ。「ま、いいさ〜」選択でシナリオ13へ。「ま、せいぜい〜」選択で黒い三連星はいなくなる。「あたしたちと一緒に〜」選択で仲間に。

▲▶黒い三連星を仲間にしておくと、あとのシナリオの分岐にも影響が出るぞ。とりあえず仲間に。

シナリオ13 ルオゾール・暗躍

★落ち着いて包囲網を突破せよ

ルオゾールのワナにかかり、シュテドニアス軍に囲まれてしまう。だが慌てず、落ち着いて軍を北の森へ移動させ、それから北西にある街を目指して進めば簡単。ルオゾールは今回も2ターンが経過するといなくなってしまうので気にしなくていいが、ヤツのレベルは高いので、攻撃を当てて経験値を頂いておいてもよい。敵の数こそ多いものの、それを逆手にとって、のんびりと資金と経験値を稼いでおいて損はない。●イベント：2E：ルオゾールは撤退。

▲ここでもルオゾールには手を出さないほうが懸命だぞ。

▶敵に囲まれているが、落ち着いて対処していこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジョグ	リペアキット

シナリオ14 カークスの目

★イベントマップが登場!

「マサキの章」にも存在していた、戦闘がないイベントマップになっている。第一王位継承権を持つフェイル王子が生きていたにもかかわらず、第三王位継承権を持つテリウス王子を王位につかせようとし、陰から力による支配をもくろむカークス将軍。彼と話し合いの場を持ったリューネとヤンロンであったが、彼の考えは危険と判断し、今までともに戦ってきた仲間との戦いに、身を投じることになる。今後はさらに苦しい戦いとなるぞ。

▲▶今までは仲間であった。しかしこれからは敵同士に分かれてしまうのであった…。

シナリオ15 セブ神殿を守れ!

★時間との勝負! 速攻で行け

10ターンという時間制限つきであるだけに、今までのように消極的に攻めては少々無理がある。よってここでは積極的に攻めていこう。主戦場となるのはマップ中央部の平原とその横の池。地形効果があまり期待できないぶん、敵の攻撃には慎重に対応しよう。●イベント：ゴーショーグン仲間に。3P：味方の増援(ザッシュ)登場。6E：敵の増援。10E：ゲームオーバー。

▲10ターンという制限時間の中でも、落ち着いていこう。

▶長射程の敵の動きには十分に気を使っておこう。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ブンドル	プロペラントタンク
カットナル	リペアキット
ケルナグール	リペアキットS

シナリオ16 シュテドニアス、追撃

★ゲッターポセイドン大活躍!

マップの大半が海になっているので、地上ユニットはツライ戦いを強いられることになる。しかし、裏を返せば敵の地上ユニットもその性能を十分に発揮できない。そこであえてスタート位置のすぐ南にある海の中に陣を敷き、MSユニットを島に残して、接近してくる敵を狙撃しよう。後ろから現れるオーラバトラーにも海中から攻撃しよう。●イベント：2E：敵の増援出現。

▶久しぶりの海のマップに気合が入るベンケイ。彼の心意気に応えるためにゲッターポセイドンを活躍させる？

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
ジョグ	リペアキットS
ガラミティ	プロペラントタンクS
ダー	プロペラントタンク
ニェット	リペアキット

シナリオ17 敵軍の将

★邪神復活! 1体ずつ勝負!

敵の数は4体だけだが、その強さはハンパじゃない。4体まとめて相手にするようなことはしないで、各個撃破に徹しよう。スタートと同時に東にある街へと向かう。そうすることで、地上ユニットである、ヴォルクルス(下)が部隊と接触するまでの移動時間を稼ぐことができ、戦力を分散して、各個撃破をやりやすくするためである。また、ヴォルクルスは特殊能力としてビーム吸収をもっているので出撃ユニットには十分に気をつけろ。

▲▶追い詰められたカークスは、邪神官ルオゾールと手を組んだ。邪神の脅威が今リューネたちに牙を剥く。

シナリオ18 超魔装機エウリード

★通常ルートの最終決戦!!

ISSを使わなかった場合の最終シナリオで、いよいよカークス軍と最終対決だ。敵の数が多いからといって最初から飛ばしていくと、ひどい目に遭う。なぜなら、初期配置の敵を全滅させると強敵のエウリードとヴァルシオンが現れるからだ。攻略の方法としては、序盤は中央の街と森の上で待機して、地道に攻撃していくのが賢明。●イベント：初期配置の敵を全滅させると、敵の増援。カークス倒すとゲームクリア。エンディングへ。

▲▶いよいよカークスとの最終決戦。超魔装機エウリードを駆り、今リューネたちに決戦を挑む！

シナリオ19 父と子

★終盤に向けてしっかり稼ごう

わりと強力な敵が多いが、逆に考えれば稼ぐにはもってこいのステージである。スタートしたら、まっすぐ北にある街を目指そう。敵の移動距離を伸ばすことで陣形を崩すのだ。気をつけなければならないのは、敵ユニットの中のモビルスーツ。さりげなく射程距離が長いユニットが多いので、距離が遠いからといって油断してはいけない。北の街に到着したならば、こちらからは移動せず、あとはゆっくり寄ってくる敵だけを倒せばいい。

▲▶このあたりでゆっくりと待って、しっかりと資金＆経験値を稼いでおこう。

シナリオ20 追撃のザシュフォード

★ザッシュを速やかに助けよう

いきなりザッシュが敵の中にいるので、そのままにしておくと、あっという間に落とされてしまう。まずはザッシュを少し北西に移動させ、2回行動ができるパイロットをザッシュの側に移動させよう。寄ってくる敵を遠距離から攻撃しつつ、後発隊でとどめを刺していこう。このステージも長射程を持つモビルスーツが主力になっているので、ガラリアを敵陣に切り込ませておくと、楽にHPを削っていける。●イベント：1E：アハマドがいるならアハマド撤退。

▲ガディフォールのリニアレールガンは長射程で高威力だぞ。

▶頑張ればアハマドを倒すことも可能。アイテムを入手しろ。

入手可能アイテム

キャラ	アイテム
アハマド	マグネットコーティング

シナリオ21 めぐりあい

★ついに魔装機神が勢ぞろい!

ついにマサキたちが「リューネの章」に登場。これで一気にユニットが増強されるぞ。敵の数も多いが、こちらもMAP兵器が6つに増えるので気にする必要はまるでなくなるぞ。開始後まずはマサキたちをすぐ北の森へと移動させよう。リューネたちも南西の敵を相手にしつつ、マサキたちに合流させよう。あとはそのままの位置で敵を倒していくだけで問題ない。●イベント：クリア後ルート選択。「そうだっけ?」で、シナリオ23へ。「とぼける…」でシナリオ22へ。

▲▶今、ラングランに4機の魔装機神が勢揃い。カークス軍を一気に蹴散らしてしまえ！

シナリオ22 超魔装機エウリード

★同名マップだが難易度は上

シナリオ18とほとんど内容は同じだが、決定的な違いとして、敵の増援で現れるヴァルシオンの数が4機に増えていることがあげられる。つまり、敵の攻撃がいっそう厳しいものになってしまうということである。攻略の方法はシナリオ18と同じでよいが、エウリードが出現したら、ヴァルシオンは無視して全員でエウリードを攻撃し、一気にクリアだ。

●イベント：初期配置の敵全滅で敵増援出現。カークスを撃破するとクリア。

▲▶エウリードもヴァルシオンも高いポテンシャルを持っている。エウリードだけを狙え！

▲この辺りでじっと待って、初期配置の敵を迎え撃つといいぞ。

▲ザッシュがカークスの手によって倒されると会話イベントが発生する。

▲初期配置の敵の数が減ってきたら、自軍をこの辺りに移動させておこう。

シナリオ23 呪われし者

★邪神の神殿で分身と勝負

邪神ヴォルクルスの分身4体が相手のこのマップ。幸いなことにやつらはいきなり全部が動くわけではないので、落ち着いて1体ずつ相手にしていこう。このステージには戦艦ユニットがないので、補給と回復には細心の注意を払わなければならない。とくに邪神の攻撃力は高いので、回復にSPを使ってしまうと攻撃のときにSPが使えなくなってしまう。敵の攻撃に対しては、EN消費を考え基本的には回避を選択していこう。

▲▶ルオゾールを追った先には邪神の分身が。冷静に各個撃破していったほうがイイぞ。

シナリオ24 決戦

★もうひとつの最終決戦!

最強クラスの敵ユニット6機、しかも全員2回行動可能というきびしいシナリオ。まず初期配置の味方ユニットをすぐ近くの街に待機。そしてビルバインを東の森の上に待機させておこう。2ターン目になったら、アムロをすぐ西の森に待機させ、一気に近づこう。

●イベント：1E：敵の増援出現。2P：味方の増援登場。フェイルを倒すとクリア。

◀オトリとして、まずビルバインをこの辺りに待機させて1ターン目をやり過ごそう。

▶2ターン目にはアムロをこの辺りに待機させてほとんどの敵を引き付けよう。

◀敵を十分に引き付けたら反撃開始。狙うはフェイルの乗るデュラクシールただ1機！

▶デュラクシールの特殊能力に気をつけて、一気に畳みこんでしまおう。長期戦は不利だぞ。

リューネの章パイロット一覧

アムロ=レイ 20
加(4) 手(18) 根(5) 熱(10) 覚(20) 友(25)

●特殊技能：ニュータイプL 2〜8、シールド防御L 2〜8、切り払いL 2〜8。★最強のパイロットの1人。

エマ=シーン 27
根(1) 努(22) 信(26) 熱(20) 覚(37) 愛(40)

●特殊技能：シールド防御L 2〜8、切り払いL 2〜8。★登場時期は早いが、活躍の機会はほとんどない。

エルピー=プル 25
加(1) 閃(1) 熱(18) 幸(1) 覚(24) 愛(37)

●特殊技能：強化人間L 1〜8、シールド防御L 1〜8、切り払いL 2〜8。★サポートとしても前線でも使える。

エル=フィノ —
根(1) 挑(8) 脱(12) 隠(20) 補(50) 偵(5)

●特殊技能：なし。★彼女の持っている脱力はボス戦で極めて役立つ。ガラリアと一緒に戦ってもらおう。

エレ=ハンム 29
加(10) 集(19) 根(6) 信(15) 再(40) 偵(12)

●特殊技能：なし。★「再動」を覚えれば多少は役にたつ。でもどちらかといえばシーラのほうがオススメ。

オルテガ 43
加(7) 手(10) 根(1) 挑(20) ド(1) 熱(12)

●特殊技能：シールド防御L 1〜4。切り払いL 1〜4。★隠しルートを進むためにも仲間にしておこう。

ガイア 41
加(10) 集(7) 根(1) ド(1) 熱(20) 気(12)

●特殊技能：シールド防御L 1〜4。切り払いL 1〜4。★黒い三連星の中ではもっとも使い勝手がよい。

兜甲児 49
加(15) 根(1) 必(1) ド(1) 熱(23) 気(28)

●特殊技能：底力。★登場こそ遅いものの、乗っているユニットと合わせて大活躍できるパイロット。

カミーユ=ビダン 20
手(26) 加(12) 根(2) 気(7) 覚(20) 愛(42)

●特殊技能：ニュータイプL 2〜8、シールド防御L 2〜8、切り払いL 2〜8。★アムロに近い能力を持っている。

ガラリア=ニャムヒー 32
加(4) 根(1) 鉄(29) ド(17) 熱(17) 覚(39)

●特殊技能：聖戦士L 1〜8、切り払いL 1〜8。★終盤までの唯一のオーラバトラー乗り。オトリに使っていこう。

キリー=ギャグレイ —
手(14) 根(8) 熱(28) 友(32) 攪(40) 偵(4)

●特殊技能：なし。★まったくと言っていいほど活躍の機会が少ない。経験値稼ぎに「手加減」を使うぐらいか？

車弁慶 50
努(19) 鉄(24) ド(3) 気(5) 激(8) 偵(8)

●特殊技能：底力。★ゲッターの「気合」と「努力」担当。シャインスパークを使えるのは彼のおかげ？

ケーラ=スゥ 45
手(19) 根(1) 努(20) 必(21) 熱(12) 気(7)

●特殊技能：シールド防御L 1〜6。切り払いL 1〜6。★ドーベンウルフを手に入れるためだけに仲間にしよう。

ゲンナジー=I=コズイレフ 38
手(10) 必(6) 鉄(14) ド(1) 熱(21) 気(1)

●特殊技能：切り払いL 1〜8。★精神コマンドのバランスがよく使いやすいが、すぐにどこかに行ってしまう。

ザシュフォード=ヴァルハルビア 40
加(5) 根(28) 努(34) 熱(25) 気(20) 愛(30)

●特殊技能：切り払いL 1〜8。★ユニットの能力が高いおかげでなんとか頑張れる。いちおう「熱血」もあるし。

シーブック=アノー 22
手(44) 加(14) 熱(12) 幸(37) 覚(30) 友(9)

●特殊技能：ニュータイプL 1〜8、シールド防御L 1〜8、切り払いL 1〜8。★とにかくユニットが使えるので大活躍！

ジュドー=アーシタ 20
閃(34) ド(1) 熱(7) 気(8) 覚(20) 友(40)

●特殊技能：ニュータイプL 2〜8、シールド防御L 2〜8、切り払いL 2〜8。★これで「必中」さえ覚えれば…。

ショウ=ザマ 31
加(8) 根(1) 熱(5) 気(30) 覚(26) 友(12)

●特殊技能：聖戦士L 2〜8、切り払いL 1〜8。★近接戦闘では最強クラス。どんどん前に出していこう。

シーラ=ラパーナ 30
集(18) 加(20) 必(6) 信(10) 幸(5) 復(30)

●特殊技能：なし。★サポートキャラとしてはかなり使える。「復活」を覚えるのが最大の強み。

神隼人 41
加(3) 閃(15) 集(7) 根(1) 幸(12) 覚(42)

●特殊技能：なし。★ゲッターチームの「幸運」「加速」「ひらめき」担当。2回行動も早いぞ。

チャム=ファウ —
閃(34) 信(4) 幸(1) 隠(32) 激(18) 奇(53)

●特殊技能：なし。★最強のレアコマンド「奇跡」は絶対に覚えさせたい精神コマンドだぞ。

デューク=フリード 44
手(21) 根(1) 必(4) 気(9) 友(20) 愛(31)

●特殊技能：底力。★「熱血」を覚えないおかげで、いまいちパッとしない。まあ「友情」があるだけマシ。

テュッティ=ノールバック 34
手(22) 集(10) 根(1) 気(5) 覚(31) 愛(30)

●特殊技能：切り払いL 1〜8。★せめて「手加減」の代わりに「激励」でも覚えてくれれば…。

流竜馬 44
根(1) 必(1) 信(15) 熱(28) 気(25) 愛(27)

●特殊技能：底力。★ゲッターチームの「必中」「熱血」担当。ゲッターチームで1番がんばる人。

ハサウェイ=ノア 38
根(1) 努(1) 必(15) 気(1) 攪(24) 奇(27)

●特殊技能：ニュータイプL 1〜8、シールド防御L 1〜8、切り払いL 1〜8。★「奇跡」を覚えるのが奇跡。

ファ=ユイリィ 33
閃(3) 根(6) 努(14) 熱(26) 幸(16) 愛(29)

●特殊技能：ニュータイプL 1〜8、シールド防御L 1〜8。★最初のうちは彼女の持っている「幸運」は使える。

フォウ=ムラサメ 25
加(2) 閃(14) 必(21) 熱(28) 覚(30) 愛(10)

●特殊技能：強化人間L 1〜8、シールド防御L 1〜8、切り払いL 2〜8。★攻めて良し守ってよし。

プルツー 25
加(1) 努(23) 根(10) 熱(24) 気(20) 覚(32)

●特殊技能：強化人間L 1〜8、シールド防御L 1〜8、切り払いL 2〜8。★防御面に不安あり。

ベル=アール —
根(14) 気(39) 幸(8) 友(36) 復(50) 偵(9)

●特殊技能：なし。★使える精神コマンドを高いレベルで覚えるので、頑張って育ててみるのもいいかも？

北条真吾 45
集(24) 必(33) ド(2) 熱(31) 気(15) 友(5)

●特殊技能：切り払いL 1〜4。★早めに「熱血」を覚えてくれないと、ゴーショーグンの真価が発揮できない。

ホワン=ヤンロン 37
手(18) 加(1) 根(1) 挑(24) 気(2) 覚(30)

●特殊技能：切り払いL 1〜8。★攻撃時に使える精神コマンドがないのが欠点。せめて「熱血」がほしい。

マサキ=アンドー 30
手(1) 根(1) 集(1) 手(1) 気(10) 覚(32)

●特殊技能：切り払いL 1〜8。★なぜか魔装機神操者は「熱血」と「幸運」を覚えない。マップ兵器があるのに…。

マッシュ 42
手(27) 加(12) 閃(20) 根(1) 熱(19) 友(35)

●特殊技能：シールド防御L 1〜4。切り払いL 1〜4。★敵にまわすとやっかいな黒い三連星も味方にすると…。

ミオ=サスガ 27
根(1) 努(4) 必(2) 気(10) 覚(31) 愛(40)

●特殊技能：切り払いL 1〜8。★「必中」があるし、ユニットが強いので、前線に置いてもよい。

リューネ=ゾルダーク 32
手(8) 根(1) 気(5) 覚(35) 激(43) 愛(42)

●特殊技能：切り払いL 1〜8。★あんな性格でも「手加減」を覚えるのがちょっと不思議。稼ぎに使おう。

レミー=島田 —
加(4) 閃(10) 信(7) 幸(30) 脱(43) 愛(42)

●特殊技能：なし。★ゴーショーグンの「ひらめき」「幸運」担当。サポート役としても使えるコマンドが揃ってる。

そして第3の主人公の物語、シュウの章へ…

ある条件を満たすと、「マサキの章」「リューネの章」に続く第3のシナリオが現れる。主人公はあるときはロンド=ベルの味方、あるときはロンド=ベルの敵となり、最後は第3次大戦でロンド=ベルに倒されたはずのシュウ=シラカワ。確かに死んだはずのシュウが、なぜ生きていたのか。そしてなぜラ・ギアスにいるのか。謎の男の隠された部分が今「EX」3シナリオ中、最高の難易度のシナリオの中で語られていく。ついにすべての謎が明かされる。

▲シュウ自ら製作に携わった彼の愛機グランゾン。その性能は魔装機神にも匹敵する。

シナリオ1 シュウ、目覚める

暗闇の中に漂っていた意識が今、現実の世界に帰ってきた。彼の名はシュウ=シラカワ。かつてロンド=ベルとの死闘の末に敗れ、彼は確かに死んだはずであった。しかし彼は生きかえったのである。邪神ヴォルクルスに仕える神官ルオゾールの手によって。だが、彼には前の記憶があまり残っていなかった。彼はルオゾールの話から、自分は邪心復活計画を画策していたことを知る。そして、彼は自分の使い魔であるチカとともに愛機グランゾンに乗って、邪神復活計画のために旅立っていくのであった…。

シナリオ2 戦国魔神ゴーショーグン

邪神復活のための生贄とするために、ラングランのモニカ王女を手に入れようとラングランの王都目指して進むシュウ。途中彼を慕うかつての仲間、紅蓮のサフィーネと合流した。再びラングラン目指して進むシュウの前に、何も知らないシュテドニアス軍の部隊が現れ、戦いを挑む。地獄を見るとも知らず。

▶シュウに心酔している紅蓮のサフィーネ。

シナリオ3 バゴニアの傭兵

謎のロボットゴーショーグンを助けたシュウは、彼らにラングランの軍勢を助けるように頼む、という不可解な行動に出た。ゴーショーグンと別れたあと、なおもラングランへと向かうシュウ。あえて遠回りしてバゴニア領内を通過中にバゴニアの軍勢に出会った。そのバゴニア軍の中に、かつて地上で出会ったライラ、ジェリド、カクリコンの姿があった。彼らはお互いの利害の元に手を結び、バゴニア軍と戦いを始める。そこにまた新たな敵の影が…。

ペルソナ2 罪

INNOCENT SIN

いよいよ中盤！ ストーリー攻略にあわせて悪魔データも満載!!

セブンスの呪いが解けて、いよいよJOKERとの本格的な戦いが始まる！ 彼の配下として暗躍する謎の組織も登場して、物語は [illegible]

ペルソナ2　罪

発売中	▶¥6,800 ▶アトラス
RPG	▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）

詳細データ付きで

防空壕から野外音楽堂まで 徹底攻略！

今回は、学園祭でにぎわう春日山高校の後半イベントから、青葉区は野外音楽堂のイベントまで一気に攻略していくぞ。攻略範囲の推定クリアレベルは19～20。無理に経験値稼ぎをせずともサクサクと進めるので、悪魔とのコンタクトや、合体魔法探しを楽しんでみよう。余談だが、野外音楽堂クリア後のイベントは、極端に戦力が乏しくなる。対策としては、回復魔法が使えるペルソナを育ててカード状態で持ち歩くこと。詳しい理由は次号で……。

◀今回の攻略範囲には、懐かしのキャラが続々と登場するぞ。

▼これはいったい!? 詳しくは下段のコラムを見るべし！

蓮華台

リサの邸宅がある閑静な高級住宅街。街の中央には達哉たちの通うセブンスがあり、物語序盤＆クライマックスの舞台となる。

夢崎区

若者の街として急速に発展した地区。ゲームセンターを始め、娯楽には事欠かない。

青葉区

シックな雰囲気が漂う大人の街。TV局や雑誌社が集まり、情報発信地としても名高い。

平坂区

栄吉が通うカス校をはじめ、何かと世話になる葛葉探偵事務所などがある。下町情緒溢れる地区で、町の台所を支えるカメヤ横丁には、生粋の江戸っ子が営む寿司屋もあるとか。

港南区

潮風香る港町で、博物館や警察署、廃工場などがある。前作をプレイした人にとっては、懐かしいキャラクターと再会できる場所でもあるのだ。

合体魔法追加レポート

▲3人の組み合わせによる合体魔法はちょっと見つけにくいかも。

前号に引き続き、合体魔法の組み合わせを追加公開！ なかでも、全体魔法のメガブレイズを覚えると戦闘がグッと楽になるぞ。ただし、死神のルーレットには要注意（単体の敵に使うと危険度83%）。今回の攻略範囲では、さらに強力な一撃必殺の魔法も覚えられるので、じっくりと探してみよう!!

名称		相性と効果		
ライトスマッシャー	相性	剣撃（神聖）	発動条件	①神聖系魔法→②一文字斬り
	効果	敵1体にダメージを与え「瀕死」にする		
死神のルーレット	相性	無視	発動条件	①神聖系魔法→②暗黒系魔法
	効果	敵味方全体のうち一体を「瀕死」にする		
妖雲水落	相性	水撃	発動条件	①水撃系魔法→②水撃系魔法
	効果	敵1体に術者TECによるダメージを与える		
真・疾風斬	相性	剣撃（疾風）	発動条件	①疾風系魔法→②一文字斬
	効果	敵1体に風の刃で大ダメージを与える		
メガブレイズ	相性	火炎	発動条件	①火炎系魔法→②疾風系魔法→③火炎系魔法
	効果	敵全体に術者TECによるダメージを与える		
かまいたち	相性	疾風	発動条件	①水撃系魔法→②地変系魔法→③疾風系魔法
	効果	敵1体に大ダメージを与える		

カス校白書

[illegible] ちょいと耳寄りな話があ [illegible]（合計1万円）、インセンスセットというパラメータアップのアイテム一式がもらえるのだ！ [illegible]

1 防空壕 長いループを抜けるにはひらめきが必要!?

生徒会長を追って防空壕に入った達哉たちは、罠にはまって出られなくなってしまう。ダンジョン内はMAPを見ればわかるように出口なし。一見すると無限ループのようだが、小部屋に入るたびに仲間全員に話しかけながら進み続ければクリアできるぞ。

●防空壕に通じる地下室は、[illegible]しないと見えないぞ。

◀[illegible]

噂をうち破る前に……

噂によって、ダンジョンはシナリオクリアとともに消えてしまう。防空壕には貴重なマジックカードが4枚も落ちているため、取り逃さないように注意しよう。

入手アイテム

- ●悪魔（テング）
- ●ダメージ
- ●ポズムディカード
- ●アクエスカード
- ●ドルミナーカード
- ●コトルディカード
- ●ダメージ
- ●[illegible]

▲このクイズイベントが発生すると、あとはクリアまで一直線となる。

防空壕全体MAP

出現悪魔

- ●アガシオン
- ●オーガ
- ●アペプ
- ●ニスロク
- ●エリーニュス
- ●ファレグ

大半が今までの範囲で出現した悪魔なので、比較的楽に進める。ただしダンジョン内での回復はぼったくられるため、戦闘は避けた方が賢い。

LOVERS ロビングッドフェロー
Lv.11 HP76
陽気

ポイズマや不幸のフラダンスなど、ステータス異常の魔法を使いこなす妖精系の悪魔。地変系に強く、疾風系に弱い。素直なお子さまタイプで楽に交渉できるため、確実にタロットカードを稼いでおこう。

ZOMBIE ゾンビ女学生
Lv.8 HP72
かたくな

会話が成立しないタイプの悪魔で、戦うか逃亡するかの2択となる。物理攻撃に強く、暗黒系は無効。強力な突撃を使ってくるが、ゾンビだけに火炎系と神聖系の魔法にめっぽう弱い。

ZOMBIE ゾンビ日本兵
Lv.9 HP78
国家主義

女学生と同じく、会話は成立しない。得意技は連続撃ちと特攻で、攻撃相性も女学生と同じとなっている。逃げても逃げても頻繁に遭遇するので、マハラギなどの広範囲火炎魔法で一気に片を付けよう。

2 春日山高校（後半） 四天王見参!! 暗躍する仮面党が姿を現す……

防空壕クリア後は、生徒会長を追って体育館のマスカレード会場へ。このとき、校内で超レアな噂が聞けるので、注意して探してみよう（噂の内容はナイショ）。会場に着くと、会長が生徒たちのイデアルエナジーを喰っている場面に遭遇する。しかし、達哉たちが踏み込むと会長は屋上へと逃げてしまうぞ。屋上で会長を倒すと、JOKERの手先である「仮面党」の幹部が姿を現す。この先は、あらゆる意味でショッキングな展開が待っているぞ。

▼屋上に向かう前に、必ず保健のおばちゃんに会うこと。タダでHP&SP、ステータス異常を回復してくれるぞ。

春日山高校全体MAP

▲[illegible]

▶[illegible]

対ボス攻略 VS生徒会長

ボスのペルソナは堕天使シャックスと同系統で、ゆきのの飛具をはじめ火炎と地変系の魔法が弱点となる。キャラを凶暴化させる「雄叫び」を喰らう前に、弱点をついて速攻で片づけよう。

◀生徒会長は、水撃系の攻撃をメインに使ってくるぞ。

MAPの見方 基本的にMAPは北を上としている。MAP中の記号は以下の通り：昇り階段、下り階段、☆アイテム ⊠ダメージゾーン(赤＝体力、紫＝毒、青＝SP)、イベントポイント、BOSS ボス、エレベータ、トビラ、✚トリッシュの泉

寄り道タウンMAP in港南区

港南区の警察署では、達哉の兄・克哉に会えるぞ。また、東南にある廃工場は悪魔の溜まり場になっていて、経験値稼ぎには最適。余談だが、アイテムショップには、どこかで見たことのある船長が……。

▲◀カス校クリア後、チカリンと会話すると、舞耶の自宅がある港南区に行けるようになるぞ。

Character File 麻希

港南区の柊サイコセラピーでは、前作のヒロイン麻希に会えるぞ。病気がちで学校を休みがちだった彼女も、今ではすっかり元気になったようだ。ゆきのとの会話から、彼女が他人を救えるカウンセラーを目指していることがうかがえる。

3 ムー大陸 リサがアイドルデビュー!? 新ユニットの正体は……

蓮華台の事務所に向かうと、カブンスの主催から妙な話が聞ける。それは、リサがアイドルユニットのメンバーとしてデビューするというモノだった。しかも、残りのメンバーは栄吉と麻希!? 事の真相を確かめるために、達哉たちはプロTセブ[illegible]オの撮影現場・ムー大陸へ向かう。ダンジョンと化した室内は、階をまたいで複雑に入り組んでいる。まずは回復薬を万全にしてから入ること。

入手アイテム

●空箱　●1000円
●カラカラドリンク×2　●STRカード
●ダメージ(SPダウン)　●マハアクアカード
●邪聖(ファウスト)

出現悪魔

●ロビングッドフェロー　直接攻撃に弱まされるばかりか、交渉不能な敵(仮面党員)が4体も登場する。

ムー大陸全体MAP

1F

2F

3F

4F

TOWER オーカージェリー
Lv.13 HP108
陰気　愚か
スライム系の上位悪魔で、暗黒系に強く、神聖系に弱い。物理攻撃はどうということはないが、消化液と自爆には要注意！　とくに、頭数が多いときは害を受けやすく、自爆の連発も脅威となる。

HERMIT ネコマタ
Lv.14 HP145
高慢　陽気　愚か
ステータス異常系の魔法は厳禁。また、投げキッスによる魅了が厄介なので、一匹ずつ確実に片づけていくこと。交渉では、相手からのイレギュラーな問いかけが多いので注意しよう。

CHARIOT ミノタウロス
Lv.15 HP165
陰気　賢い
物理攻撃に強く、魔法攻撃に多少弱め。ソニックパンチや突撃、雄叫びといった特殊物理攻撃がメインで、見た目通り一発のダメージも大きい。大したアイテムも持っていないので、逃げるが勝ち。

TEMPERANCE モー・ショボー
Lv.12 HP84
陰気　賢い
お子さま系の悪魔で、剣撃や戦技に強く、飛具と地変系に弱い。マハガルなど強めの魔法を使うほか、「憑依」を使ってくる。取り憑かれてもメリットはないので早めに契約して、アイテムの解毒剤を溜めよう。

DEATH イシュタム
Lv.13 HP101
陰気　賢い
モー・ショボーと同系統のお子さま悪魔で、神聖と暗黒系を無効にする。魔法攻撃力が高めで、マハマグナやグライには要注意。契約後の交渉では、銀のマニシャというアイテムをもらえる。

WORLD コカトリス
Lv.14 HP108
愚か
いわゆる「マルカジリ」系の獣悪魔。剣撃と戦技に強く、飛具と地変系に弱い。特技ははばたきとポイズンブレスで、後者はうっとおしいほどよく決まるぞ。契約後の交渉では、バルザックカードが手に入る。

SCORPIO 蠍カーメン・参組
Lv.11 HP85
カメニズム
ゾンビ同様、会話はできるが交渉は成立しないタイプの悪魔(？)だ。水撃系が無効で、火炎に弱い。魔法はマハアクアとメディアを使ってくる。戦闘後は、マハアクアカードが手に入ることもあるぞ。

TAURUS 牡牛カーメン・参組
Lv.11 HP85
カメニズム
ゾンビ同様……以下同文。このタイプは地変系が無効で、疾風系に弱い。魔法はマハマグナと一文字斬りを使ってくるぞ。どちらかというと肉体派なので、疾風系の魔法をメインに攻めていこう。

AQUARIUS 水瓶カーメン・参組
Lv.11 HP85
カメニズム
ゾンビ同……以下同文。このタイプは疾風系が無効で、地変系に弱い。魔法はマハガルとポイズマを使ってくる。ちなみに、どのタイプの仮面党員も、ほかの悪魔とセットで出現することはない。

LEO 獅子カーメン・参組
Lv.11 HP85
カメニズム
ゾ……以下同文。このタイプは火炎系を吸収するが、水撃系に弱い。魔法はマハラギと一文字斬りを使ってくる。強さ的には牡牛カーメン・参組と同等。戦闘後は、マハラギカードが手に入ることもある。

4 ギガ・マッチョ MUSESを追え！

このダンジョンではボス戦がなく、5FのFM公開スタジオへ行けば目的は達成する。ただし、全5階層とマップが広く、敵も手強いので、回復アイテムはたくさん用意しておくこと。

CHECK POINT カジノでお得アイテムGET！

ムー大陸でのイベントが終了すると、再びカジノが利用できる。カジノには、便利なアイテムや装備品がそろっているので、ぜひ利用しよう。また、どのゲームが稼ぎやすいのかを検証してみたので、そちらも参考にしてほしい。もちろん、自分が遊びたいゲームで稼ぎやすくなる噂を広めておくことが前提だ。

景品リスト

品　名	コイン	効　果
ステュクス	10000	？？？
ラッキーソース	10000	【飾】レベルアップボーナスLUC＋1
バイタリティソース	10000	【飾】レベルアップボーナスVIT＋1
メビウスリング	8000	【投具】攻撃力70　VIT＋6
ソルヴィングオーブ	3000	未知の合体魔法をアナライズできる
ディスガイズグッズ	1000	一定距離の間、悪魔の出現率を下げる
マッスルドリンコ	500	味方1人の最大HPを20%上昇させて全回復

1発狙いのキミには「スロット」がオススメ！

☆マークが9個揃うと50000枚という膨大な数のコインを獲得できる。

◀確率は低いが試す価値はある!?

コツコツ派のアナタには「ブラックジャック」がオススメ！

配当は少ないが非常に勝ちやすく、5人全員で賭ければそれなりに稼げる。

◀より確実に稼ぎたいときはコレ！

ギガ・マッチョ全体MAP

入手アイテム

- ●チューインソウル×3
- ●ダメージ
- ●開扉の実×1
- ●フィジカルカード×1
- ●悪魔（リッチ）
- ●空箱
- ●ダメージ
- ●マジカルガード×1
- ●悪魔（ラスプーチン）
- ●STRインセンス×1
- ●智拳輪×1

CHECK POINT ポズムディと解毒剤は必須

このダンジョンには、コカトリスやブロブなど、猛毒の効果を与えてくる悪魔が数多く出現する。もし、ポズムディや解毒剤が使えない状態で猛毒を受けると、かなり危険。4階にあるトリッシュの泉までは、回復手段がないのだ。そのため、必ず1人はポズムディを使えるペルソナを召喚し、念のため解毒剤もたくさん用意することをオススメする。

▲コカトリスのポイズンブレスは驚異！　遭遇したら逃げるのが得策かも…。

出現悪魔

- ●セー・シュボー
- ●オーカージェリー
- ●イシュタム
- ●ネコマタ
- ●コカトリス
- ●ミノタウロス

ムー大陸に比べると、新しく出現する悪魔が圧倒的に多い。それに比例し、敵もどんどん強くなる。強敵がそろっているぞ。

MAGICIAN テング
Lv.16　HP114
高慢、賢い
全体を攻撃するヒートウェイブとグライがかなり強力。地変系に弱いので、尖鋭奇岩や飛来石などの合体魔法ですばやく倒そう。また、疾風系の攻撃は無効にされてしまうので禁物。倒すと解毒剤を落とす。

DEVIL レイス
Lv.16　HP128
陰気、賢い
能力的な特徴はほかのDEVIL系悪魔と同じ。剣撃以外の物理攻撃はすべて無効で、剣撃と神聖系に弱い。ムドを使う危険性があるので、ハマを使って早めに倒した方が得策といえるだろう。

STAR キンナラ
Lv.15　HP132
短気、陽気、愚か
水撃系に弱く、火炎系は無効。能力はさほど高くはないが、味方全員のHPを回復する癒しの調べを頻繁に使ってくる。複数の悪魔と出現したときは、真っ先に倒さないと苦戦することになる。

STRENGTH キヨヒメ
Lv.17　HP124
高慢、強気、愚か
火炎系を無効化し、核熱系を吸収する。また、マハラギやファイアブレス、マリンカリンなどを使うが、魔法さえ封じてしまえば楽勝。ほかに手強い悪魔がいる場合は、そちらを優先的に倒そう。

HANGEDMAN シャックス
Lv.17　HP136
強気、賢い
睡眠の効果を持つスリープスペルがやっかいなだけで、それ以外に注意すべき点はない。レベルのわりに能力は低く、正攻法で戦えば楽に勝てる。飛具、火炎と地変系に弱い。

LOVERS ジャックフロスト
Lv.18　HP123
陽気、愚か
ブリザードブレスを集中的に使ってくる傾向がある。当然のことながら火炎系に弱いので、アギなどの魔法で対処しよう。なお、もらえるカードの枚数が少なく、カード集めの対象には不適当。

カス校白書

[illegible]

寄り道タウンMAP in青葉区

ショップ街をはじめ、消防署やキスメット出版、珠閒瑠TVなどの施設がある。キスメット出版ではゆきのの師匠という藤井と、そして珠閒瑠TVではあのブラウンと会える。なお、野外音楽堂のイベント終了後は、消防署に入れなくなってしまう。

▲青葉通りのショップ街で装備と道具を買いそろえておこう。

◀青葉公園の近くで〝しゃべる花〟の噂を聞くことができる。

Character File ブラウン

本名：上杉秀彦。前作ではノリの軽いキャラだったが、その性格は今も健在。高校時代にペルソナ使いとして覚醒しており、現在はマルチタレントとして活躍中。人気も急上昇中らしい。寒い親父ギャグが必殺技。

青葉区ショップリスト

クレール・ド・リュンヌ

アイテム名	価格	攻撃力
トップワルーン	8520	38
ガトリング・タイプ2	8280	38
スペシャルミッション	10680	41
メイルダスター	8370	38
ハードメタルグローブ	10800	43
ベレッタM93RR	8400	38
真刻魔浄扇	8600	38
ツインクルバード	11800	43

アイテム名	価格	効果
ヴィッシソワーズ	1000	VIT+1
エスカヴィッシュ	1000	TEC+2
カスレ	1000	STR+8
ブロシェット	1000	AGI+2
ブランダード	1000	VIT+5
ブイヤベース	1000	STR+3
バロティーヌ	1000	AGI+4
ナヴァラン	1000	VIT+6

ロサカンディータ

アイテム名	価格	攻撃力
ケットルヘルム	900	7
フルフェイスオーダー	2000	9
ヘビープレスプレート	1800	14
ビビッドスーツ	4200	18
神童腹掛	6000	20
キングレッグプレート	870	7
ハイプロテクトブーツ	2100	9
ヒロイックパンプス	3200	10

W・SLASH

アイテム名	価格	効果
コーヒー	350	TEC+5
カフェオレ	400	STR+6
レモンティー	300	AGI+3
ハーブティー	450	AGI+2
サンドイッチ	700	STR+4
ピザトースト	600	VIT+1
スパゲッティ	980	TEC+1
カレーライス	700	TEC+7

5 青葉公園

悪魔の徘徊する公園を進め！

イベントはいっさいナシ。[illegible]を回収しつつ、公園北側の出口から野外音楽堂へと向かおう。音楽堂の裏口にはスタッフがいて、10000円を払うと建物の中に入ることができるぞ。

CHECK POINT 花と会話してアイテムGET！

公園付近（街マップ上）で聞ける〝しゃべる花〟の噂を広めると公園内にある花と会話することができる。会話中には選択肢が出現し、正解を選ぶとアイテムがもらえるぞ。

▲選択肢を間違えると…。

青葉公園全体MAP

入手アイテム
- ●解毒剤×2
- ●七色の閃光×1
- ●ガラガラドリンク×3
- ●チューインソウル×3
- ●反魂香×1
- ●悪魔(カバンダ)
- ●VITカード×1
- ●STRインセンス

◇は花の位置を示す。

6 野外音楽堂 リサの行方を捜せ！

音楽堂の舞台袖に入るとイベントが発生。その後、ボス戦に勝つと10分以内に"託宣"を探す、時間制限イベントへと移行する。

対ボス攻略 VSプリンス・トーラス

全体魔法の暗黒マハマグナが強力なので、1人はひたすらメディア。残りの4人で、地変系以外の合体魔法を連発して一気に勝負を決めよう。

▲地変系に弱いペルソナ[illegible]

CHECK POINT リサを助けるかそれとも……

観客席で栄吉に話しかけると選択肢が登場。「助ける」を選ぶとボス戦を3人で戦うことに（※1）、「様子を〜」を選ぶと5人で戦うことになるぞ（※2）。

▶「助ける」を選ぶと時間制限イベントの直前でセーブできる

野外音楽堂全体MAP

入手アイテム
- ●VITインセンス×1
- ●託宣（イベントアイテム）

出現悪魔

- ●キンナラ
- ●テング
- ●レイス
- ●キヨヒメ
- ●ミノタウロス
- ●シャックス
- ●ジャックフロスト
- ●[illegible]カーメン・[illegible]
- ●[illegible]カーメン・[illegible]

公園&音楽堂の悪魔を一挙に紹介！

TEMPERANCE フィアラル

Lv.19 HP145
陽気、賢い

攻撃力がそこそこ高く、突撃などの物理攻撃の威力はかなりのもの。特別な対処法はないので、残りHPに注意しつつ正攻法で戦うしかない。剣撃と戦技系に強く、飛具と地変系に弱い。青葉公園から出現する。

JUDGEMENT エンジェル

Lv.18 HP106
高慢、愚か

基本的な能力は低いものの、ハマを頻繁に使ってくるため、神聖系に弱いペルソナをつけているキャラは危険。暗黒系魔法に弱いので、戦闘開始直後にムドを使って、速攻で倒そう。青葉公園から出現する。

MAGICIAN ファウスト

Lv.20 HP155
高慢、弱気、賢い

野外音楽堂に出現する。これまでに登場した悪魔の中では間違いなく最強。フレイやメフィストフェレスといった強力な魔法をいくつも使う。神聖系に弱いので、戦闘開始直後にハマを使って倒してしまおう。

カス校白書

[illegible]マスコット[illegible]ことに[illegible]このボービーくんは、[illegible]円ずつ1万円まで[illegible]と、STR、VIT、TEC、AGI、LUC、HP、SPのインセンスをそれぞれ[illegible]ずつもらえる。ただし、野外音楽堂でのイベント[illegible][illegible]のアイテムを入手しておこう。[illegible]

召喚可能全ペルソナリスト

[LV.1-LV.24]

紹介できる範囲が広がって、召喚可能なペルソナの数も25体までに増えたペルソナ。これだけいると、さすがにどのペルソナを召喚するか迷ってしまう。そこで今回は、前回紹介したペルソナも併わせて全ステータスを一挙公開。各キャラとの相性（消費SP）や、ランク8にして帰還させたときの変化アイテムなど貴重な情報も収録してあるぞ。

表の見方

パラメータの説明は割愛させていただくとして、ここでは各キャラごとの消費SP（魔法の右）に注目。これで、ペルソナとの相性も一目瞭然だ。さらに、ランク8帰還時のアイテム変化結果も（）内に記載してあるぞ。

LV2 LOVERS ピクシー

攻撃：8　魔攻：7
防御：8　魔防：7
疾風系に弱い。地変系に弱い。（SPインセンス）

魔法	SP	
ディア	達	6
ガル	栄	6
コトルディ	リ	4
ジオ	舞	9
マハガル	ゆ	4
メディア		

LV2 DEVIL ポルターガイスト

攻撃：8　魔攻：5
防御：8　魔防：6
暗黒系を無効にする。神聖系に弱い。（AGIインセンス）

魔法	SP	
イルゾーン	達	4
ボズムディ	栄	4
ザン	リ	4
ラクカジャ	舞	4
突撃	ゆ	4

LV5 TEMPERANCE ハーピー

攻撃：18　魔攻：12
防御：16　魔防：11
剣撃／戦技系に強い。飛具／地変系に弱い。（フリータロット×5）

魔法	SP	
魔法ひっかき	達	7
ガル	栄	7
ザン	リ	5
マハガル	舞	5
キラーウインド	ゆ	5

LV7 JUDGEMENT ファレグ

攻撃：26　魔攻：15
防御：26　魔防：15
神聖系を無効にする。暗黒系に弱い。（ディアカード×2）

魔法	SP	
アクア	達	8
二段突き	栄	8
マハアクア	リ	6
ハマ	舞	6
ジオ	ゆ	6
カレントピラー		

LV9 EMPEROR アガートラーム

攻撃：40　魔攻：27
防御：36　魔防：29
地変系に強い。疾風系に弱い。（クラウ・ソラス）

魔法	SP	
マグナ	達	6
コトルディ	栄	6
一文字斬り	リ	9
テトラジャ	舞	9
プリンパ	ゆ	9
アハマグナ		

LV11 LOVERS ロビングッドフェロー

攻撃：42　魔攻：24
防御：36　魔防：23
地変系に強い。疾風系に弱い。（マハマグナカード）

魔法	SP	
ボイズマ	達	10
ロックフォール	栄	10
マハマグナ	リ	7
ドルミナー	舞	15
ボズムディ	ゆ	7
マハンマ		

LV12 STRENGTH リュウメ

攻撃：42　魔攻：31
防御：52　魔防：34
氷結／電撃／核熱系に強い。打撃／戦技系に弱い。（STRカード）

魔法	SP	
アクア	達	11
ミラージュブレス	栄	8
コトルディ	リ	11
ボズムディ	舞	16
ブリザードブレス	ゆ	8
サマカジャ		

LV13 SUN スーリヤ

攻撃：56　魔攻：30
防御：50　魔防：31
火炎系を反射する。水撃系に弱い。（マハラギカード）

魔法	SP	
アギ	達	9
マハラギ	栄	12
マハガル	リ	9
旋回爆弾	舞	9
テトラジャ	ゆ	9
アギラオ		

LV14 HERMIT ネコマタ

攻撃：50　魔攻：31
防御：48　魔防：30
神経／精神系を反射する。（ニャーゴクロー）

魔法	SP	
マハガル	達	14
ひっかき	栄	14
マハマグナ	リ	10
投げキッス	舞	10
アクエス	ゆ	10
ザンマ		

LV15 STAR キンナラ

攻撃：50　魔攻：40
防御：56　魔防：41
火炎系を無効にする。水撃系に弱い。（開扉のカード）

魔法	SP	
アギ	達	19
癒しの調べ	栄	19
マハラギ	リ	9
ハマ	舞	9
トラフーリ	ゆ	9
アギラオ		

LV15 HIEROPHANT ゲンジョウ

攻撃：54　魔攻：52
防御：58　魔防：57
神経／精神系を無効にする。（スートラ）

魔法	SP	
メディア	達	19
マフーイ	栄	9
イルゾーン	リ	13
ホーリーライト	舞	13
メパトラ	ゆ	13
ディアラマ		

LV15 EMPRESS アリアンフロッド

攻撃：66　魔攻：36
防御：56　魔防：36
物理攻撃に強い。魔法攻撃に弱い。（シルバーウィール）

魔法	SP	
一文字斬り	達	14
ザン	栄	14
ディア	リ	10
ハマ	舞	10
疾風斬	ゆ	10
ジオンガ		

LV15 CHARIOT ミノタウロス

攻撃：56　魔攻：32
防御：64　魔防：33
物理攻撃に強い。魔法攻撃に弱い。（牛鬼の角）

魔法	SP	
ソニックパンチ	達	10
突撃	栄	10
バルザカイア	リ	14
コトルディ	舞	14
雄叫び	ゆ	14
ロックフォール		

LV16 MAGICIAN テング

攻撃：60　魔攻：42
防御：56　魔防：43
疾風系無効。地変系に弱い。（マハガルカード）

魔法	SP	
キラーウインド	達	15
イルゾーン	栄	22
ヒートウェイブ	リ	15
グライ	舞	11
リカーム	ゆ	22
デスハウンド		

LV17 HANGEDMAN シャックス

攻撃：56　魔攻：47
防御：54　魔防：47
剣撃／戦技／水撃系に強い。飛具／火炎／地変系に弱い。（HPインセンス×2）

魔法	SP	
ブフ	達	11
雄叫び	栄	11
ジオ	リ	15
スリープスペル	舞	15
ブフーラ	ゆ	15

LV18 LOVERS ジャックフロスト

攻撃：66　魔攻：44
防御：60　魔防：43
水撃系を吸収する。氷結系吸収。火炎系に弱い。（ヒーホーキャップ）

魔法	SP	
ブフ	達	16
ソニックパンチ	栄	16
パトラ	リ	12
スクカジャ	舞	24
ブフーラ	ゆ	12

LV18 JUDGEMENT エンジェル

攻撃：64　魔攻：42
防御：64　魔防：42
神聖系を無効にする。暗黒系に弱い。（クリーンソルト）

魔法	SP	
アクア	達	16
ディア	栄	16
ザン	リ	12
マハアクア	舞	12
アクエス	ゆ	12
ハマ		

LV19 TEMPERANCE フィアラル

攻撃：68　魔攻：45
防御：64　魔防：43
剣撃／戦技系に強い。飛具／地変系に弱い。（デビルカポーテ×3）

魔法	SP	
マハガル	達	16
突撃	栄	16
ガルーラ	リ	12
はばたき	舞	12
雄叫び	ゆ	12
マハガルーラ		

LV20 SUN キニチ・カクモ

攻撃：72　魔攻：50
防御：78　魔防：51
剣撃/戦技/火炎系に強い。飛具/水撃/地変系に弱い。(力鏡のカード)

魔法	SP	
ファイアブレス	達	13
砂煙	栄	18
はばたき	リ	13
テトラジャ	舞	13
マハンマ	ゆ	13

LV21 STAR ガンダルヴァ

攻撃：76　魔攻：48
防御：80　魔防：49
火炎系を吸収する。水撃系に弱い。（フリータロット×10）

魔法	SP	
アギ	達	25
マハラギ	栄	25
突撃	リ	12
錯乱の舞踊	舞	12
アギラオ	ゆ	12
癒しの調べ		

LV21 STRENGTH オトヒメ

攻撃：68　魔攻：60
防御：84　魔防：65
水撃系を吸収する。火炎系に弱い。（タキオンケース）

魔法	SP	
九十九針	達	18
アクエス	栄	13
ミラージュブレス	リ	18
夢見針	舞	27
ディアラマ	ゆ	13
マハアクエス		

LV22 HERMIT テンホウゲンスイ

攻撃：72　魔攻：55
防御：100　魔防：61
地変系を無効にする。疾風系に弱い。（ブタのしっぽ）

魔法	SP	
マグナ	達	18
一文字斬り	栄	18
マグナス	リ	13
ボイズマ	舞	13
二段突き	ゆ	13
トラフーリ		

LV22 MOON バリカー

攻撃：76　魔攻：55
防御：78　魔防：55
剣撃以外の物理攻撃無効。剣撃／神聖系に弱い。（マハガルカード）

魔法	SP	
ザン	達	12
バルザック	栄	12
マハガル	リ	25
マヒひっかき	舞	12
マハガルーラ	ゆ	17

LV22 DEATH ヘル

攻撃：76　魔攻：57
防御：72　魔防：57
神聖／暗黒系を無効にする。（TECカード）

魔法	SP	
ガル	達	27
マグナス	栄	13
フレイ	リ	18
ムド	舞	18
地獄の業火	ゆ	18
ブフーラ		

LV23 HIEROPHANT ウマヤドノオウジ

攻撃：82　魔攻：62
防御：82　魔防：64
飛具／投具系を反射する。（LUCカード）

魔法	SP	
ドルミナー	達	28
ひっかき	栄	14
プリンパ	リ	19
ディアラマ	舞	19
トラフーリ	ゆ	19
エストマ		

LV24 EMPRESS ネメシス

攻撃：84　魔攻：57
防御：98　魔防：59
神経／精神系を無効にする。（リベンジ・リーク）

魔法	SP	
ブフ	達	19
マーベラスダンス	栄	19
トリプルダウン	リ	14
エストマ	舞	19
メディラマ	ゆ	14
マリンカリン		

カス校白書

召喚可能なペルソナは、パーティ内で1番レベルの高いキャラクターのレベルによって異なってくる。ところが、なかには特定のアイテムがないと呼べないペルソナも [illegible]

出現悪魔チェック式交渉リスト
[七姉妹学園～野外音楽堂]

ここでは、今回の攻略範囲までに登場した全悪魔のリストを一挙公開!! しかも、リストにある「喜び」と「興味」の欄には、コンタクトの結果を書き込めるようになっているぞ。ここに、悪魔が「喜び」と「興味」の反応を示す交[illegible]

・表の見方・
[illegible]表は、上から「悪魔のアルカナ」、「名称」、「属性」、「コンタクト」で得られるカードの枚数、そして契約成立時に得られる「フリータロット」の枚数を表しているぞ。

アルカナ	名称	性格	アルカナ	フリー	喜び	興味
MAGICIAN	エンプーサ	強気、賢い	12	9		
MAGICIAN	テング	高慢、賢い	23	17		
MAGICIAN	ファウスト	高慢、弱気、賢い	18	25		
LOVERS	ピクシー	強気、陽気	4	3		
LOVERS	パック	強気、陽気	10	7		
LOVERS	ロビングッドフェロー	陽気	17	12		
LOVERS	ジャックフロスト	陽気、愚か	10	7		
CHARIOT	オーガ	短気、愚か	12	9		
CHARIOT	ミノタウロス	短気、愚か	20	15		
STRENGTH	アペプ	強気、賢い	13	9		
STRENGTH	キヨヒメ	高慢、強気、愚か	23	17		

MAP NO. A 廃工場
ストーリーが進むほど奥へと進める謎のダンジョン

ほとんどのダンジョンは、クリアすると2度と中に入ることはできない。[illegible]に進むことなってしまうぞ。そこで、救済措置として用意[illegible]各区域ごとに数体の悪魔が出現する。最終的にはすべての悪魔（例外もあり）が出現[illegible]中にはレアな[illegible]しれないので、足しげく通ってみよう。

▲現時点では、"01"の扉しか開かない。ただし、[illegible]の扉は入れる。

▼出現悪魔の数が多いので、狙った悪魔が出るまでじっくり探索しよう。

廃工場・搬入口　出現悪魔

- ゴースト
- スライム
- ピクシー
- ポルターガイスト
- グザファン
- ナイトメア
- ラタトスク
- ブロブ
- ハーピー
- パック
- ファントム
- エンプーサ
- ファレグ
- アガシオン
- オーガ
- アペプ
- エリーニュス
- ニスロク
- ロビングッドフェロー

廃工場全体MAP

この時点で入れる区域は搬入口まで。ここには、七姉妹学園～防空壕までに登場した悪魔が出現する。ペルソナの召喚に必要なカードが足りない場合や、経験値を稼ぎたいときにココを利用しよう。ちなみに、ストーリーが先に進むにつれて徐々に入れる区域が増えていく。搬入口同様、ストーリー上の一定範囲内に登場した悪魔が出現するので覚えておこう。アイテムボックスも見つけにくいので、しっかりマップをチェックしよう！

カス校白書
[illegible]

- HERMIT **ラタトスク** 性格：高慢、愚か アルカナ：8 フリー：6
- HERMIT **ネコマタ** 性格：高慢、陽気、愚か アルカナ：20 フリー：15
- HANGEDMAN **グザファン** 性格：強気、陽気 アルカナ：8 フリー：6
- HANGEDMAN **ニスロク** 性格：短気、強気、陽気 アルカナ：15 フリー：11

- HANGDEMAN **シャックス** 性格：強気、賢い アルカナ：23 フリー：17
- DEATH **イシュタム** 性格：陰気、賢い アルカナ：20 フリー：15
- TEMPERANCE **ハーピー** 性格：高慢、賢い アルカナ：10 フリー：7
- TEMPERANCE **モー・ショボー** 性格：陰気、賢い アルカナ：18 フリー：13

- TEMPERANCE **フィアラル** 性格：陽気、賢い アルカナ：25 フリー：18
- DEVIL **ゴースト** 性格：陰気、愚か アルカナ：2 フリー：1
- DEVIL **ポルターガイスト** 性格：弱気、愚か アルカナ：4 フリー：3
- DEVIL **ファントム** 性格：高慢、陰気、愚か アルカナ：10 フリー：7

- DEVIL **レイス** 性格：陰気、賢い アルカナ：16 フリー：12
- TOWER **スライム** 性格：愚か アルカナ：3 フリー：1
- TOWER **ブロブ** 性格：愚か アルカナ：10 フリー：7
- TOWER **オーカージェリー** 性格：陰気、愚か アルカナ：20 フリー：15

- STAR **アガシオン** 性格：弱気、陽気 アルカナ：12 フリー：9
- STAR **キンナラ** 性格：短気、陽気、愚か アルカナ：20 フリー：15
- MOON **ナイトメア** 性格：弱気、陰気、愚か アルカナ：6 フリー：4
- MOON **エリーニュス** 性格：強気、陰気 アルカナ：20 フリー：15

- JUDGEMENT **ファレグ** 性格：高慢、賢い アルカナ：13 フリー：9
- JUDGEMENT **エンジェル** 性格：高慢、愚か アルカナ：25 フリー：18
- WORLD **コカトリス** 性格：愚か アルカナ：9 フリー：6
- TAURUS **牡牛カーメン・参組** 性格：カメニズム アルカナ：0 フリー：0

- LEO **獅子カーメン・参組** 性格：カメニズム アルカナ：0 フリー：0
- SCORPIO **蠍カーメン・参組** 性格：カメニズム アルカナ：0 フリー：0
- AQUARIUS **水瓶カーメン・参組** 性格：カメニズム アルカナ：0 フリー：0
- ZOMBIE **ゾンビDJ** 性格：新し物好き アルカナ：0 フリー：0

- ZOMBIE **ゾンビジャンキー** 性格：支離滅裂 アルカナ：0 フリー：0
- ZOMBIE **ゾンビ女学生** 性格：かたくな アルカナ：0 フリー：0
- ZOMBIE **ゾンビ日本兵** 性格：国家主義 アルカナ：0 フリー：0

ということで、これまで出現した悪魔をすべて紹介したが、最後のゾンビ系とカーメン系の悪魔に注目。彼らはコンタクトをとることができない悪魔で、もらえるカードもなければ、性格もちょっと変なものになっている。彼らと会ったら、すぐに倒してしまおう。

次号よりストーリー中盤を徹底攻略!!
いよいよジョーカーとの全面対決か!?

次号では、急展開を見せるストーリー中盤を徹底攻略!! ペルソナや悪魔などの気になるデータもバッチリ公開していくぞ。おなじみカス校白書もますますヒートアップする!?

カス校白書

GRANDIA グランディア

今回はDISC2の中盤までを一気に攻略！　前回に引き続き、本編のマップ攻略はもちろん、2つのスペシャルステージも攻略しているのでお見逃しなく！

グランディア

発売中 RPG	▶¥5,800（CD2枚組）　▶ゲームアーツ／ESP
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（2ブロック）

いよいよDISC2突入！東エレンシアで新たな冒険が幕を開ける!!

攻略第2回目の今回は、DISC 1の後半からDISC 2の中盤までを厳選攻略。各マップ攻略では、冒険で役立つ知識を欄外の「はみだしグランディア」と併せて掲載しているので、より快適に冒険をしたい人はぜひ参考にしてほしい。また、DISC2に登場する2つのスペシャルステージも、ボスとアイテムリストを中心にワンポイント攻略しているので、やりこみ派は要チェックだ。

▲本編もおもしろいが、スペシャルステージもやり応え充分。まだの人はチャレンジしよう！

ワンポイント　アイテムをフル活用してMPを節約しよう

アイテムの中でも、魔法効果のあるものはかなり重宝する。なぜなら、これらは道具として使うとMPを消費せずに魔法が使えるからだ。特に、攻撃魔法系のアイテムは戦闘時に役に立つので、ダンジョンやお店で見つけたら必ずゲットしよう。

◀攻撃魔法系のアイテムは、MPの消費が激しい、広いダンジョンで役に立つ。

特別攻略　ジール砂漠にある2つのスペシャルステージをワンポイント攻略!!

ここで紹介する2つのスペシャルステージは、ジール砂漠に行ける間なら何度でも挑戦できる。高レベルの装備を整えてから挑戦しよう。

戦士の墓場

ここで注意したいのが、近づくと消える壁だ。この壁の中には、扉を開けるためのカギなどの重要なアイテムが入っているので、ダンジョン内の壁をくまなく探そう。また、通路の所々にある崖は階段を使うよりも速く下の階に行ける。見つけたらわざと落ちるのも手だ。ここで手に入るアイテムの中で、消費SPが半分になる「エナジーチャーム」と、攻撃力+60の「神速の小太刀」はかなり使える。どちらも取り逃しのないように。

◀壁ぞいを歩けば消える壁を簡単に見つけられるぞ。

BOSS　拳王

拳王は「ヴァニッシュ」で、こちらのディガンなどの魔法効果を無効にしてくるうえに、体力を自然回復する能力を持っている。したがって、防御を固めるだけ無駄なので、クリティカルや技・魔法を使って一気に攻めてしまおう。ただし、拳王が必殺技を使うときだけは、防御コマンドで受けるダメージを最小限に抑えよう。

LV	42	HP	4776
EXP	9800	G	―
魔法・特殊技	●スピンキック ●トルネード ●ヴァニッシュ		

戦士の墓場アイテムリスト

ヘヴィシールド（防）	音速のクルミ（道）	耐火マント（防）
高価な宝石（防）	戦士の鍵（道）	戦士の魂（道）
エナジーチャーム（防）	いにしえのメダル（防）	全能の果実（道）
神速の小太刀（武）	アイスブレード（武）	武神の守り（防）
全能の種（道）	会心玉（防）	赤い文字はボスから入手

夢幻の城

城内にはいくつかの部屋があり、大広間を中心につながっている。各部屋は狭いので、セーブアイコンがある大広間を拠点にして探索すれば楽に攻略できる。ここで注意すべき敵はサラマダイルとピンクメイジ。サラマダイルは通常攻撃がまったく効かない。そのかわり、風・水・土属性の魔法に弱いので、ヒュースラッシュなどを唱えて倒そう。逆に、ピンクメイジは魔法に強く物理攻撃に弱いので、コンボとクリティカルで倒そう。

▲ここのトラップを使って、スキルレベルを上げてからボスに挑もう。

BOSS　城主の霊

城主の霊戦でとにかく恐いのが、「テンライ」と「怪光線」。これを連続でくらうと全滅は必至なので、目と杖をキャンセルしつつ、技と魔法でラッシュをかけよう。特にジャスティンの持つ「Wブレイク」は、キャンセル効果が高いのでオススメの技だ。

	胴体	目	杖
LV	40	40	40
HP	4500	4500	3000
EXP	2475	4950	2475
G	6000	6000	6000
魔法・特殊技	●ヴァニッシュ ●ライガ	●怪光線 ●ヒューネルン	●テンライ

夢幻の城アイテムリスト

血塗られたナイフ（武）	ダークアーマー（防）	ガントレット（防）
デスマスク（防）	マナエッグ（道）	戒めのムチ（武）
いかずちの剣（武）		

アイテムの統一表記は次のようになっています　武…武器　防…防具 アクセサリー類　道…道具 イベントアイテム

DISC1も大詰め！ アレントの手がかりを求めてツインタワーへ!!

❶ツインタワー

ワンポイント メデュダンサーに要注意!!

いきなりワープして出現するメデュダンサー。こいつが繰り出してくる「魔封じダンス」は、くらうとパーティのほとんどが魔法を使えなくなってしまうので非常にやっかい。見つけたら先制攻撃を仕掛けて、コンボと魔法で早めに倒そう。

◀魔法がメインのキャラには、「魔封じの護符」を装備させておこう。

ツインタワー外周部は、東西南北の4つのエリアに分かれている。タワーの入口は、北門しか開いてないので、東でアイテムを取ったら外周から北へ向かおう。西と南には、タワー内のイベント終了後、行けるようになるぞ。北・南・西には、通路の所々に開閉するシャッターがある。これに挟まれるとダメージを受けるので、これを利用して水のスキルを上げておこう。ツインタワー内部で出現する敵は、トゲガマしかいない。こいつは、「カエルの子守り歌」さえ気をつけていればただのザコ。炎属性の魔法に弱いので「ヴァンフレイム」などで一網打尽にしてやろう。はぐれていた3人と合流してツインタワーから帰るときに、西と南にあるアイテムを回収するのを忘れないように。

◀通路上にある円すい上の魔導物は、いったん[illegible]は引っ込むぞ。

◀ツインタワー内はイベントがメインなので、さっさと先に進もう。

ワンポイント ガドインとスーの置きみやげはこう使え！

ガドインとスーが抜けたあと、預かり所の中に2人が稼いできたスキル経験値を、アイテム化したものがある。刀剣と魔法のスキル経験はラップに、メイスの経験値はジャスティンに使ってそれぞれのスキルレベルを上げるといいぞ。

◀スーとガドインを鍛えてきた苦労がここで報われるのだ。

ツインタワーアイテムリスト

●ツインタワー海岸
●速攻の種（道）
●ツインタワー・南
1奇妙な帽子（防） 2信頼の絆（道） 3森林の護符（防）
●ツインタワー・西
1力の種（道） 2天使のダーツ（武） 3秘技の解呪（道）
●ツインタワー・北
1かまいたちの書（道） 2ゲンキ草（道） 3即死の護符（防） 4復活の秘石（道）
●ツインタワー・東
1魔法の解呪（道）

マップ上のマークは次のようになっています　…アクションアイコン　B…バードビューアイコン　S…セーブアイコン　預…預かり所　G…お金　I…アイテム　➡…最短ルート

マップ攻略 ❼末開の森

道の両側に生えている植物の中で、周りと色が違うものは通り抜け可能だ。道に迷ったら、色が違う植物を探してみよう。また、地面に大きな花があったら要注意。これに乗ると離れた場所に飛ばされてしまう。もし、飛ばされてしまったら、着地地点をマップでチェックしながら出口を目指そう。

1 ゲンキ草(道) 2 ヨミの復活薬(道) 3 走りの種(道) 4 水の護符(防)

1 黄金の秘薬(道) 2 魔力の種(道) 3 リーフシールド(防)

1 トルテの草笛(道) 2 雷神の怒り(道) 3 ノロノロ草(道)

チェック!

●ここの敵で注意したいのがスィートアゲハ。この敵が繰り出してくる「音波羽はたき」は、くらうとダメージを受ける上に混乱を引き起こしてしまうのだ。混乱したキャラは、味方に攻撃する危険があるので、スィートアゲハの体が光ったらすぐにキャンセルしよう。

●末開の森に生えている植物の中には近づくとダメージを受けるものがある。これを利用して、水のスキルレベルを上げるのはもうおなじみのはず。ここでは、ラップのスキルレベルを上げておこう。

BOSS トレント

トレント戦で警戒する必要があるのはフラワービームだけ。この技は、ビームの直線上にいなければダメージを受けない。各キャラを固まらないように配置したら、炎・稲妻属性の魔法を連発すれば勝てるぞ。

	トレント	腕	花
LV	25	24	22
HP	2249	1366	1385
EXP	2000	1000	1000
G	2900	1800	1800
魔法・特殊技	●眠りガス		●フラワービーム

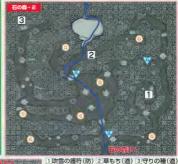
はみだしグランディア

末開の森で出現するカメレオンは、実はかなりのお金持ち。1回の戦闘で1,800Gも手に入るのだ。しかしこのカメレオン、近づくと消えてしまうため非常に捕まえにくい。見つけたら歩きながら近づき、目の前まで来たらダッシュして接触しよう。後半に向けて装備を整えるためにも、ここで稼いでおきたいところだ。

マップ攻略 ⑨石の森

石の森は未開の森とマップの構造が似ている。違うのは、近づくとダメージを受ける植物がないことぐらい。ただ注意したいのが、スタート地点の近くにある旧カフーの村付近だ。ここは、廃屋が建ち並び、マップが入り組んでいるので迷いやすい。バードビューアイコンで位置をチェックしながら先へ進もう。また、ここにはパラメータアップ系のアイテムが４つあるので、全部取ってから禍いの塔へ向かうように。

▲敵が待ち伏せしている場所があるので、常に周囲を警戒しながら進もう。
◀植物があって通れなさそうに見えるが、実は向こう側へ行くことができるのだ。

1吹雪の護符（防）　2草もち（道）　3守りの種（道）

1生命の種（道）　2マナエッグ（道）　3マヒの護符（防）　4守りの種（道）　5魔力の種（道）

NEW CHARACTER ラップ

ラップは素早さが高く、また疫病・毒・麻痺の耐性レベルも高い。そのうえ弓・刀剣・短剣を使えるので、近距離戦も中距離戦もこなせるのだ。ジャスティンに次ぐオールマイティキャラと言えるだろう。

◀離れたところからの必殺技は終盤まで重宝する。

ワンポイント アリゲーターで経験値を稼げ！

アリゲーターは１匹あたり300ポイントもの経験値を持っているおいしい敵。石の森・２の中央部に出現するので、見つけたら即戦いを挑もう。

▲アリゲーターが近づいてくるまで辛抱強く待とう。

はみだしグランディア

石の森から本格的にパーティに参戦するラップ。彼が持っている技の中でオススメなのが「誘導投げ」と「分身斬り」だ。２つともコマンド決定から発動までの時間が短く、攻撃力、ＩＰダメージが高いのでボス戦で非常に使える。武器スキルを鍛えてＳＰの上限を増やし、上記の技を常に複数回使えるようにしよう。

マップ攻略 ⑩禍いの塔

塔内部に入ったら、まず2階に上がり、制御室のコンピューターを壊そう。次に1階のコンピューターを壊すと3階へ行けるようになるぞ。3階は、ボスへの階段がある部屋以外は、全ての扉が閉まっている。プラグスーツを取るならスイッチ赤の右を、ワクチンを取るならスイッチ青の右をオフにすればいい。ただし、アイテムを取ったらスイッチ青を左右ともにオンに戻しておくこと。そうしないとセーブアイコンのある部屋に戻れなくなるぞ。

1走りの種（道）2ワクチン（道）

1プラグスーツ（防）2ワクチン（道）

NEW CHARACTER ミルダ

ミルダは、攻撃力が高くHPもほかのメンバーに比べて倍近くある、ガドインタイプのキャラ。ただし、ガドインと違って魔法が一切使えないので、戦闘時はコンボと技が中心になる。「ミルダキック」は、消費SPが少なく攻撃力が高いのでオススメの技だぞ。

◀「大陸割り」はフィールド上の敵を一掃するときにかなり使えるぞ。

1ホームランハンマー（武）

BOSS ガイアバトラー

ガイアバトラーは攻撃のほとんどが物理攻撃なので、戦闘が始まったらまずディガンを唱えて防御レベルを上げよう。攻撃で注意したいのが、右手が持つ「レイスプレッド」。これは全体攻撃で威力も高く、くらうとパーティ全員のHPがゴッソリ持っていかれる。幸い、右手は魔法攻撃に非常に弱い。「レイスプレッド」をキャンセルしつつLV2～3の攻撃魔法を連発すれば簡単に倒せるはず。右手を倒してしまえば、あとはHPの高いザコのようなもの。本体に集中攻撃をかければ楽勝だ。

	本体	右手	左手
LV	30	30	30
HP	2473	1708	1972
EXP	3100	1300	1300
G	3900	1950	1950
特殊技・魔法	●毒ガス ●ライトニング	●レイスプレッド	●コンビネーション

はみだしグランディア
エリート将校から手に入る、ウルトラドリンクとミラクルドリンクはお店では買えない貴重なもの。前者は味方全員のSPを、後者は味方全員のMPを回復できるのだ。SPとMPを激しく消費するボス戦で特に重宝するので、持ち切れなくなったら預かり所まで戻って保管しておこう。

マップ攻略 ⑭サバナ原野

サバナ原野は東と西に分かれていて、かなりの広さがある。マップの所々にあるバードビューアイコンで、パーティの位置をチェックしながら進まないと迷ってしまうので要注意。また、フィールド上にある岩の中には、シザースロックが隠れているものがあるので、岩にはできるだけ近づかないようにしよう。ちなみに、レーヌの村へ行くだけなら、東のマップに行く必要はない。しかし、東にはパラメータアップ系のアイテムがあるので、なるべくなら取っておきたい。

▲バクバク鳥は、常にフィールド上を徘徊しているので、注意しないと不意打ちをくらうぞ。

1 全能の種(道) 2 ノロノロ草(道) 3 マナエッグ(道) 4 秘技の種(道)

サバナ原野・西
スタート
サバナ原野東へ

1 マナエッグ（道） 2 紺碧の秘薬（道） 3 秘技の種（道）

ワンポイント ムーニャで水スキルを大幅アップ！

ムーニャは眠らせた敵の数だけ経験値がもらえる。サバナ原野で出現する敵は、どれも魔法に弱いので、ムーニャで一度に5～6匹眠らせることができるのだ。敵を眠らせたら逃走し、また戦闘になったら眠らせる。この繰り返しで水のスキルを稼ぐことができるぞ。

▲魔法レベルによるが、1グループまとめて眠らせれば30ポイント以上稼げる。

ワンポイント ブリナン高原でレベルアップを狙え！

●のブリナン高原は、敵のLVが28～31と高いわりに強くないのでスキル経験値を稼ぐのに最適。スキル経験値は、スキルレベルよりも敵のレベルが高ければ高いほど多く獲得できるので、LV31のマウンテンエイプは絶好のカモ。パーティ全員の各スキルレベルを上げておこう。また、スペシャルステージがつらいと感じたら、ここで鍛えてからチャレンジするのも手だ。

▲わざとレベルの低い魔法で攻撃したほうが、スキル経験値を稼げるぞ。

▲マップ中央部には敵がいっぱい。終盤のためにもしっかり鍛えよう。

今回マップ攻略できなかった場所の全アイテムリスト

⑪のジール砂漠で手に入るエナジーリングは、クリティカル攻撃時のSPの消費量が-3される優れもの。技をよく使うジャスティンに装備させておくといい。

神隠しの丘 / 海賊の島 / ジール砂漠 / ブリナン高原

●神隠しのほこら	●海賊の島	●ジール砂漠・北	●ブリナン高原・北
生命の種（道）	なないろ昆布（道）	サボテンのとげ（武）	我慢のクルミ（道）
●神隠しの丘	生命の果実（道）	ヨミの復活薬（道）	かんじき（防）
銀の鍵（道）	涙の宝石（道）	サボテンアーマー(防)	力の種（道）
ゲンキ草（道）	守りの種（道）	エナジーリング（防）	
金の鍵（道）	※このマップは、一度クリアすると二度と来れないので、取り忘れのないように！		
転送の玉（道）			
風の護符（防）			

◀夢幻の城にいる、サラマダイルを倒すと「きれいな宝石」が手に入る。これは最高で一万Gになる高価なものだぞ！

●ジール砂漠・南	●ブリナン高原・南
守りの種（防）	生命の種（道）
ギールソード（武）	炎の剣（武）
アンクレット（防）	爆裂の護符（防）
	サイレントソード(武)

はみだしグランディア

⑯のレーヌの村で売っている「まっぷたつのオノ」は、高い確率で敵を即死させる効果がある武器。これを装備した状態で、ジャスティンの技「ショックウェーブ」を使うと、一定範囲内の敵すべてに即死効果を与えることができるのだ。広いダンジョンで、ザコがジャマなときはこれで一掃しながら進むといい。

VANDAL HEARTS II ヴァンダルハーツ ～天上の門～

ヴァンダルハーツII
～天上の門～

発売中	▶¥5,980 ▶コナミ
S·RPG	▶MC（2ブロック）

今回はゲームの中心となる、戦闘部分を徹底攻略！ これさえ読めば、どんなステージでのバトルも恐くないぞ。

ストーリー序盤の戦いを徹底攻略!!

敵味方のユニットが同時に動くデュアルターンシステムを採用し、従来のS・RPGとは一味違う戦闘が楽しめる『ヴァンダルII』。今回の攻略では、そのデュアルターンによるバトルの基本戦術と、各戦闘ステージでの注意点を解説していくぞ。また、使用可能な技の種類やアイテムの位置なども掲載したので参考にしてほしい。

アイテムGETの基本「解錠」をお忘れなく！

ステージ上にある宝箱を開けるためには、「解錠」の技が必要だ。この技はボウィーナイフにセットされているぞ。また、ステージ上の隠しアイテムを見つけるためには、アンテニーダガーにセットされている「探索歩行の印」が必要だ。

◀宝箱の場所によっては、特殊なアイテムが必要になることもある。

デュアルターンバトル必勝法

敵の行動順番を把握しよう

デュアルターンバトルでは、味方ユニットと敵ユニットが同時に行動を開始する。しかし、どの戦闘ステージでも、最初の1ターン目は移動するだけでターンが終了することが多いので、このときに敵がユニットを動かす順番をよく観察しておこう。基本的にこの順番は変わらない。ただし、弓攻撃や攻撃系の技が使える敵ユニットには要注意。これらの敵ユニットの攻撃範囲内に、味方ユニットが入っている場合は、他の敵ユニットよりも先に攻撃を仕掛けてくるので、気をつけよう。

◀弓攻撃系の敵は最初に行動することが多い。

◀密集していると攻撃されやすいので注意。

敵の攻撃を読み、ダメージを回避しろ

敵の行動順番がわかったら、その敵が攻撃を仕掛けようと思われる味方ユニットを行動させよう。効果範囲の狭い技や直接攻撃などは移動することで避けられるぞ。特に直接攻撃の場合は、移動範囲内の体力が少ない味方ユニットの側面や背後からの攻撃を仕掛けてくる。ゆえに、体力の少ない味方ユニットは優先的に移動して攻撃を回避する必要があるぞ。

▲敵の攻撃は回避して、こちらの攻撃だけを当てるのが基本だ。

行動後のユニットをフォローしよう

行動終了後のユニットは移動して攻撃を回避することはできない。味方ユニットへ攻撃が集中しないように、残りの未行動ユニットでフォローすることは重要だ。特に有効なのは、敵のユニットを弾き飛ばす方法だ。同じ場所に敵味方双方のユニットが同時に移動して来た場合は、WEIGHT（重量）の数値が大きいユニットが、その場所へ移動でき、数値の小さいユニットは弾かれてそのまま行動終了となるのだ。味方ユニットを攻撃しようとする敵の移動先を予測して、数値の大きいユニットを移動させて弾き飛ばそう。

▲行動が終了したユニットに、攻撃を仕掛ければ、移動による攻撃回避はないので、攻撃が当たりやすくなる。

▶装備の重量が敵より重ければ、相手を弾き飛ばすことが可能だ。

全員が生き残ると…

▲戦闘が終了時に獲得できる金額も倍になる。装備を充実するためにも、全員が生き残ることを心がけよう。

■第1章までに使用可能な技一覧

さまざまな武器にセットされていたり、アイテムなどで使うことができるようになる技の数々。第1章終了時までに使える技を一挙大公開だ。

	技名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	効果
剣	爆裂斬り	2	15	1	0	ダメージを与える
剣	応急処置	5	0	本人	本人	HPの回復
剣	雷鳴の轟き	4	0	0~2	0	ダメージを与える
剣	成長促進の印	−	−	−	−	熟練度が多く入る
剣	雷神剣	3	22	1	0	ダメージを与える
剣	火炎乱舞	5	0	0~2	0	ダメージを与える
剣	付和雷同の印	−	−	−	−	味方がユニットを倒すたびにEPがアップ
斧	斬り払い	2	14	1	0	周囲4方向にダメージを与える
斧	霧氷斬り	2	15	1	0	ダメージを与える
斧	氷の涙	4	0	0~2	1	ダメージを与える
斧	命の泉	4	0	本人	本人	HPの回復
斧	成長促進の印	−	−	−	−	熟練度が多く入る
斧	稲妻斬り	3	28	1	0	ダメージを与える
斧	落雷の術	5	0	0~2	0	ダメージを与える
斧	極寒地獄	6	0	0~2	1	ダメージを与える
槍	応援	5	0	0~3	1	EPがアップ
槍	飛竜突き	2	15	0~2	2	ダメージを与える
槍	妖精の祈り	5	0	本人	本人	HPの回復
槍	熟練度増の印	−	−	−	−	技熟練度の獲得率が2倍になる
槍	かまいたち	5	0	0~2	0	ダメージを与える

序章から第1章の終わりまで全ステージ攻略！

▲ゲーム画面上に表示される座標を確認しながら、アイテムをゲットしよう。

ここからは、第1章終了までの全ステージを攻略していくぞ。特に難解なステージについてはマップを掲載し、青い線でオススメの進行ルートを示しているので参考にしてほしい。また、戦闘時における注意点のほかに、ステージ上の宝箱（宝）や隠しアイテム（隠）の座標も紹介しているので、取り逃しのないように。アイテム名の後にあるカッコ内の数値は、(verticalの座標、horizontalの座標）を表しているぞ。

1 ロザースの丘

まずは基本操作に慣れよう

最初の戦闘ということで、敵味方の数も同数。敵も一撃で倒せるし、もし攻撃を受けたとしてもダメージが少ないので、安心して戦うことができるぞ。このステージでデュアルターンバトルに慣れておこう。

隠ヒントカード1(22, 22)

▲一撃で倒すことができるので、深く考えなくても倒せるぞ。

2 マスタ渓谷

段差をうまく利用しろ

▲弓などの武器は、段差があると攻撃距離と威力がアップするのだ。

高台から下へ向かうステージなので、弓や投げ武器などで敵ユニットの上から攻撃すれば、一方的にダメージが与えられる。ただ、宝箱が谷の下にあるから、先に敵を倒してしまうとアイテムが取れないので注意。

宝きづち(1, 0)、ヒントカード2(20, 10)

3 ユタ平地西

味方の使い分けが重要

▲レベッカでダメージを与えてから、他のメンバーでトドメをさせ。

このステージから弓を装備したレベッカが仲間になる。ただし、レベッカはヘルプキャラなので、いくら敵を倒しても経験値はもらえない。レベッカには他のメンバーの経験値稼ぎのサポートをさせよう。

宝ライトボウ(15, 23) 隠いだてんブーツ(15, 9)、ヒントカード3(0, 11)

4 ユタ平地東

効率よく敵を倒せ

ここに登場する敵のうち、ダークバード以外はステージ上の茂みに侵入することができない。これを利用して、安全な茂みの中から、レベッカの弓攻撃でダメージを与えて、他のメンバーで敵を倒していこう。

宝ゴブリンのたて(4, 5)(14, 21) 隠ヒントカード4(3, 14)

▲茂みの中に入れるのは、レベッカのような身軽な装備の場合だけ。

5 ダンジュの森

ニコラに頼りすぎるな

このステージから参加するニコラはレベッカと同じヘルプキャラ。いろいろな技も使えて強力なキャラだが、彼に頼っていると他のメンバーに経験値が入らないので、ここではニコラ以外の3人で戦いを進めよう。

宝かざぐるま(0, 23) 隠ノバキュラ(0, 14)

▲ニコラにばかり戦闘をさせると、倒す敵がいなくなってしまうぞ。

6 カタオ山

宝ノロイのつぼ(6, 11)
隠ひみつのちず12(11, 11)

エグワームに注意

このステージは、山を登りながら戦うことになるので、敵に頭上をとられないように注意しよう。ここではヘルプラントとデスインセクトを倒してから、ニコラを少し先行させる。そしてエグワームにダメージを与えた後、他のメンバーでトドメを刺そう。また、宝箱を取る場合は、取り終わるまでダークバードを生かしておく必要があるので気をつけよう。

◀このステージの宝箱を開けるためには、軽装の装備が必要だ。

▶エグワームが使うサンダーウェーブは効果範囲も広く、強力なので注意。

▶デスインセクトが雷鳴の轟きを使えるのは1度だけ。できるだけかわそう。

7 領主バイロンの館（排水溝）

集中攻撃で一気にかたづけろ

▲ジャイアントラットの毒攻撃を喰らわないようにしよう。

ジャイアントラットは応急処置を持っている上、攻撃には毒属性があるので、少々やっかいだ。ラットとの距離を見ながら引きつけて、行動終了したら、残りの味方ユニットで集中攻撃を仕掛けて一気に倒そう。

宝カットラス(14, 28) 宝ハルバルト(15, 5)

8 領主バイロンの館（大広間）

コシモの攻撃をかわせ

コシモの使うダークサークルは、強力な技で当たれば勝ち目はない。常に移動してコシモの攻撃をかわしながら、攻撃を仕掛けていこう。そうすれば、ダークサークルは一切当たらないから、簡単に勝てるぞ。

隠ハーブ(4, 9)

▲場所を変えながら攻撃するのが、この戦闘での鉄則だぞ。

	技名					効果
槍	閃光突き	4	30	1	0	ダメージを与える
槍	ソニックウェーブ	6	0	0～2	0	ダメージを与える
槍	旋風突き	3	38	1	0	ダメージを与える
投げ	ヘブンズアロー	5	10	2～4	0	ダメージを与える
投げ	ヒートヴェール	5	10	2～4	0	ダメージを与える
投げ	遠当て	6	15	2～4	0	ダメージを与える
投げ	ソウルフレイム	6	15	2～4	0	ダメージを与える
投げ	光の印	－	－	－	－	武器攻撃に『聖』の属性を追加
投げ	浄化の一撃	7	20	2～4	0	ダメージを与える
投げ	プロミネンス	7	21	2～5	1	ダメージを与える

	技名					効果
投げ	ヘルブラスト	5	10	2～4	0	ダメージを与える
投げ	飛燕	5	10	2～4	1	ダメージを与える
投げ	ハンターアロー	5	15	3～4	0	ダメージを与える
投げ	竜巻連打	6	15	2～4	0	ダメージを与える
投げ	ゴーストクィーン	6	15	2～4	0	ダメージを与える
投げ	漆黒の印	－	－	－	－	武器攻撃に『闇』の属性を追加
投げ	ハリケンショット	7	24	2～4	1	ダメージを与える
投げ	シャドウスカル	7	25	2～4	0	ダメージを与える
投げ	旋風の印	－	－	－	－	武器攻撃に『風』の属性を追加
杖	ヒーリング	3	0	0～6	1	HPの回復

9 鉄道路

敵を前後からはさみこめ

登場する敵の数の方が多いが、味方もかなり強くなっているので、強引に戦っても楽勝のはず。ただ、後方から攻めるパイクは1人で敵と戦うことになるので、敵の攻撃を回避しながらの攻撃を心がけよう。

宝 ハルバルト(4, 53) 隠 ファイアリング(4, 35)

▲ユーリーの装備がパイクの物になる。投げ武器などを装備しよう。

10 ルクサル村

敵の魔法攻撃に注意しろ

右のマップで示したルートをたどり、村の入口付近の敵を集中攻撃で倒し、その状態から奥へと進んでいく。その際、あまり味方ユニットが密集していると、左から寄ってくる敵ユニットの魔法攻撃のエジキとなるので注意すること。ここでは、段差ギリギリのところに味方ユニットを向かわせ、移動しながら魔法攻撃をかわそう。こうして敵のMPを消費させ、技を使えなくするのだ。そして この敵以外を倒したら、アイテムを取るためのユニットをそのまま奥へ進ませる。残りの味方は待機して、アイテムが取り終わったら、集中攻撃で残しておいた敵1体を倒そう。

◀アイテムを回収する間、敵1体を生かしておこう。

宝 カットラス(4, 24)
宝 グレイプ(16, 24)
隠 バンダナ(15, 17)
隠 ビロードマント(7, 13)

▲2体以上が集まっていると、敵が魔法攻撃を仕掛けてくる。移動は慎重に。

◀村の入口付近にいる敵の武器は毒の属性を持っているので、攻撃を受けないように注意しろ。

11 バーター平原

二手に分かれて攻撃を

このステージでの勝利条件は慟哭のゴトーを倒すこと。右奥にいるゴトーをそのまま倒しに行ってもいいが、その場合、左側のユニットから魔法攻撃などを仕掛けられる危険性が高くなる。まずは左の敵と右手前の敵を二手に分かれて倒して、その危険を取りのぞく。左側の敵を倒したら、右側に集結して、残ったゴトーを集中攻撃で倒そう。

◀左側にいるこのユニットには要注意。

宝 おもり(9, 29) 隠 ノロイのつぼ(1, 28)
隠 サングラス(1, 12)、ヒントカード5(11, 13)

12 ガスタ砦

行動順番を把握せよ

まずは、砦の上にいるギルティとマリアたちを合流させることが先決。彼らの行く手にも敵ユニットがいるので、この敵に攻撃を仕掛けるタイミングが重要だ。最初のターンで敵の行動順番を把握して、彼らを動かすタイミングを考えよう。彼らに近づく敵が倒せたら、移動して、下の部隊と合流。残りの敵を集中攻撃で倒しながら、宝箱のアイテムなどを取ろう。

▶行動順番は間違えると命取りに…。

宝 アイスリング(15, 12)、シルバーメッキ(15, 2)
隠 スピードシューズ(15, 12)、ジュル(6, 27)

13 クメヌの谷

攻撃をかわしてすばやく合流

部隊が分断されているので、早く合流させたいが、プラトーの部隊を移動させるときには頭上の弓攻撃に注意したい。敵ユニットとの段差が高いため、敵の弓攻撃の距離と威力がパワーアップしているからだ。ここは崖からからなるべく遠い場所を移動するようにし、弓攻撃範囲を回避しよう。敵の攻撃範囲にオトリを置き、移動でその攻撃をかわさせるのも手だ。主人公たちの部隊はそのまま待機して、崖から近づいて来る敵を倒そう。合流したら崖を登り、残りの敵を倒していく。その際、弓を持った敵ユニットと絢爛のソープの位置の確認は忘れずに。特に、ソープの移動範囲は広いから、油断しているとあっという間に近づかれて、攻撃されるぞ。

▶ソープの使う連続剣は非常に強力だぞ。

◀弓攻撃の範囲にいる味方を移動させて、うまく攻撃をかわせ。

宝 ゴブリンのたて(18, 8)
ヒントカード6(33, 1)
隠 こううんのつぼ(33, 8)

14 ポルタ川

移動はゆっくりと慎重に

川に架かっている橋を渡るのが勝利条件。しかし、どんなに橋に急いだとしても戦闘を避けることはできない。敵の魔法攻撃に注意しながら、集中攻撃で敵を倒そう。敵を全滅させてから、橋を渡れば安全だぞ。

▲集中攻撃で近づいてくる敵を倒せ。

宝 イガイガぼー(14, 29) 隠 まほうじてん(14, 17)、レザーグラブ(1, 1)

	技名					効果
杖	バスターフレア	3	0	0~6	1	ダメージを与える
杖	アイスクルーザー	3	0	0~6	1	ダメージを与える
杖	サンダーウェーブ	4	0	0~6	1	ダメージを与える
杖	デスレクイエム	6	0	0~7	1	ダメージを与える
杖	スターフォール	8	0	0~7	1	ダメージを与える
杖	リフレッシュ	8	0	0~7	0	毒・しびれ状態の回復
杖	ブラストバァン	10	0	0~7	2	ダメージを与える
杖	ヒーリングライト	11	0	0~7	2	HPの回復
杖	ポイズン	6	0	0~7	2	毒状態にする
杖	シャインストーム	12	0	0~7	2	ダメージを与える

	技名					効果
杖	ダークムーン	13	0	0~7	2	ダメージを与える
杖	エンジェルビート	14	0	0~7	2	ダメージを与える
杖	ヒーリングアップ	15	0	0~7	2	HPの回復
短剣	解錠	0	0	1	1	宝箱を開ける
短剣	探索歩行の印	—	—	—	—	移動後に足元のアイテムを発見
短剣	氷河突き	2	15	1	0	ダメージを与える
短剣	魔力強奪斬り	0	20	1	0	ダメージを与え、MPを奪い取る
短剣	死神斬り	3	28	1	0	ダメージを与える
短剣	冷凍リング	5	0	0~2	0	ダメージを与える
短剣	キュアー	8	0	0~1	0	毒・しびれ状態の回復

15 ゴートヶ原

使節団の魔法を有効に活用せよ

まずは向かいの高台にいる使節団に敵を近づけさせないこと。使節団の使える魔法攻撃を集中させれば簡単なはずだ。その間に主人公たちの部隊を高台から下へ移動する部隊と、高台から弓などで攻撃する部隊に分ける。そして高台の下へ集まって来た敵を、使節団の魔法で援護しながら、倒していこう。さらに、主人公たちの部隊の方向へ集まってくる敵も、上からの弓攻撃を浴びせれば、アッと言う間に倒せるはずだぞ。

▶使節団は援護のみ。倒すのは自分たちで。

宝 ふうせん(153, 1)

16 バーム山脈

高台からの攻撃に注意せよ

このステージで一番やっかいなのは、左側の高台にいる投げ武器を持った敵ユニット。上からの攻撃を避けるために全員を右側に寄せて移動し、前方の敵と戦おう。しばらくすると敵の方から寄ってきてくれるぞ。

宝 つるはし(5, 14) 隠 てつのマラカス(23, 8)

▲右側に寄っていれば、高台の敵ユニットを引きつけられる。

18 鉱山刑務所 地下4層

頭上からの弓攻撃に注意

▲高台からなるべく離れた場所でソルジャーアントと戦おう。

このステージで問題となるのは非常に高い高台。この高台の上にはシューターアントがおり、その攻撃範囲に入ったとたんに攻撃を仕掛けてくる。下のソルジャーアントと戦闘では、この弓攻撃の範囲に注意せよ。

隠 ハイハーブ(21, 0)

17 鉱山刑務所 地下3層

弓・投げ武器で攻撃しよう

▲かたまって移動して来るところを魔法攻撃で一網打尽だ。

このステージに限らず、地下に登場するソルジャーアントは、複数の数がまとまって接近してくるので、集中攻撃や魔法攻撃などを利用すると、効率よく倒すことができる。また、このステージはスタート地点が高台になるため、弓や投げ武器で下にいるアントにダメージを与えておくと、さらに倒しやすくなる。下へ下りられる場所へ移動しながら戦いを進めていくと必然的にステージ中央の高台にいるシューターアントが最後に残ることになる。このとき味方の中にスーツ系の装備をしたユニットがいると、高台をラクに移動できるので、敵の弓攻撃に悩まされることなくシューターアントを倒すことが可能だ。スーツを装備をしたユニットがいない場合は、シューターアントの攻撃範囲外で待機していると、高台から下りてくるので、近づいてきたところを取り囲めば簡単に倒すことができるぞ。宝箱をまだ開けていない場合は、もちろんすべて開けてから倒すようにしよう。

▲高台で距離と威力がアップする、弓・投げ武器を活用しよう。

▶味方が集まっている場所まで接近させてから、一気に倒そう。

宝 サンダーリング(15, 20)
ビロードマント(9, 7)
隠 ひみつのちず11(13, 20)
さとりのしょ(9, 13)

19 鉱山刑務所 地下5層

集中攻撃で一気に倒せ

まずボスアントの攻撃範囲ギリギリのところに全員待機。魔法攻撃などである程度体力を削った後、近づいて集中攻撃で倒す。ボスアントに直接攻撃をできるのは3人までなので、攻撃力の高いユニットを選ぼう。

隠 ハイハーブ(3, 8)

▲ボスアントの攻撃範囲内で移動しながらの攻撃も有効だ。

20 鉱山刑務所 地下6層・神殿

体力回復の技をセットしておこう

階段を上り、狭い通路での戦いとなるため、どうしても敵の魔法攻撃を受けてしまう。どうせ魔法攻撃を受けるなら、被害を少なくするために、最初から部隊を二手に分けておこう。そして両サイドの敵を各個撃破していく。また、それぞれの部隊の回復役として、一方はユーリーを、もう一方はヒーリングライトなどの回復魔法が使えるユニットを配置しよう。回復役のユニットはなるべく後の方に待機して、絶対に敵の魔法攻撃に巻き込まれないようにすること。

◀ダメージを受けたらすぐに回復しよう。

宝 インセクトボウ(0, 24)、ゴブリンのたて(14, 24)

21 鉱山刑務所 刑務所内

ブロックメイクを利用しよう

このステージの敵は、味方ユニットよりも高い場所にいるユニットが多い。こちらからの直接攻撃が届かないので、MAP左下の場所にブロックメイクで足場を作り、そこから高台に上がっていこう。スーツ系の装備のユニットなら段差を気にせずに移動できるので、高台の上の弓を持つ敵ユニットを攻撃して、上がってくる味方のフォローができる。正面から近づいてくる敵は、集まったところを魔法攻撃で援護しながら、集中攻撃で倒していくとよい。

◀弓を持つ敵ユニットをすばやく倒せ！

隠 キュアポーション(7, 7)

短剣	悪魔の鼓動	6	0	0～2	0	ダメージを与える
	転移の術	15	0	1～30	0	味方ユニットと位置を入れ替える
盾	傷の手当て	5	0	0～1	0	HPの回復
	防御	5	0	本人	本人	1ターンの間、ダメージ半減
	体力回復の印	–	–	–	–	毎ターンHPを15回復
	気力充電	5	0	0～1	0	EPがアップ
	武器交換	8	0	1	0	味方と武器の交換
	見切り	10	0	本人	本人	1ターンの間、攻撃の回避率がアップする
	聖母の慈愛	10	0	0～1	0	HPの回復
特	毒霧	5	0	0～1	0	毒状態にする

特殊武器	催眠術	8	0	0～1	0	眠り状態にする
	連続パンチ	4	20	0	0	ダメージを与える
	風船爆弾	8	22	0	1	指定味方ユニットの周りにダメージを与える
	ブロックメイク	3	30	0～4	3	箱を作る
	ブロックブレイク	0	0	0～3	0	箱を壊す
アイテム	天使の微笑み	15	0	0～1	0	HPの回復
	ミニマムリターン	22	0	0～6	0	スモール状態の回復
	アンチスリープ	16	0	0～6	0	スリープ状態の回復

※リスト中の「特」は、特殊武器を表しています。

Racing Lagoon

レーシングラグーン

HIGH SPEED DRIVING RPG

7thnightを迎え、物語もいよいよ佳境に突入！ 9thMidnightまでのストーリー攻略に合わせて、オススメセッティングを解説。そして中盤の大イベント「横浜グランプリ」のコース攻略！ 予選、本選と負けられないのでしっかり走り込もう！

Racing Lagoon
レーシングラグーン

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶スクウェア
	▶MC（1ブロック）、PS（2ブロック）、DS（AC非対応）

7thnight～9thMidnightのストーリー＆横浜GP勝ち抜きガイド！

6thnight以降、急展開を見せる「ラグーン」。移動できるエリアも増える中盤以降は、「高速」や「峠」を中心にバトルを仕掛け、パーツを集めるのがポイント。十分にユニットをレベルアップさせてから横浜GPに挑むのだ。また、このあたりのイベントレースでは、コースに合わせてマメにセッティングを変更しないと満足に勝つこともできないぞ。

1st～6thnightまでは……

6thnightまでのポイントは、アンオフィシャルレースに参加してレアパーツを手に入れること。そして、ゲットしたパーツを横浜GPにそなえてレベルアップさせておくことが目標だ。準備は入念にしよう。

STORY 7thnight以降のイベントCheck

ここでは、各Nightごとに起こる要チェックのイベントをメインに紹介。そのイベントをクリアするための、オススメセッティングも一緒に紹介してあるぞ。

7thnight 走り屋たちの聖地・箱根へ遠征!!

いざ箱根へ

オススメセッティング 濡れた路面での急ハンドルは禁物だ！

エンジン	R26B-TT32 / DIA350EVO	ボディ	RZ-3000 / 32typeR
シャシー	type-32R / type-RZ	パーツ	Scud / Patriotなど

8thnight 眠れる獅子 箱根の皇帝復活!!

オススメセッティング

エンジン	R26B-TT33 / DIA350EVO	ボディ	RZ-3000 / 32typeR
シャシー	type-32R / type-RZ	パーツ	TigerFoot / WindingECU

8thMidnight 横浜GP ついに開幕

オススメセッティング

エンジン	R26B-TT33 / DIA350EVO	ボディ	RZ-3000 / 32typeR
シャシー	type-32R / type-RZ	パーツ	TigerFoot / WindingECU

9thnight 横浜GPで赤碕が知ったことは!?

[illegible]

9thnight 4つのキーワード

1.関東最速UNIT!?

[illegible]

2.HIGHWAYがついに関連!!

[illegible]

3.横浜の2トップ

[illegible]

4.「伝説」の核心に迫る!!

[illegible]

CAUTION! 石川(弟)とBATTLE!!

本牧埠頭で石川の弟が、自分と走ってくれれば、知っていることをすべて話すという。ただし、赤碕が乗るマシンは、石川の弟が用意した、非力な「CVC1600」だ。

▼同じ車の割には相手の加速力のほうが良い。

オススメセッティング

[illegible]

エンジン	ボディ
CB32 F-5L12	HighwayStar Scuderia12

シャシー	パーツ
typeHS typeHS20	Aero C Hi-Techなど

9thMidnight 首都高バトルに勝って関東脱出!

[illegible]

オススメセッティング

[illegible]

エンジン	ボディ
CB32 F-5L12	HighwayStar Scuderia12

シャシー	パーツ
typeHS typeHS20	ツイン系、超大型系のターボ

箱根エリアマップ

ここでは8thnightから行くことのできる、箱根の全体マップとパーキングポイント、そして3つのバトルコースを紹介しよう。マップの色分けは右のバトルコースのコラムと対応しているぞ。また、マップ中央の色分けされていない道は「バトル禁止区域」となっていて、このエリアではバトルが発生することはない。

パーキングポイント

①料金所
②GS
③温泉街
4 TOUGE BEFORE DOWN
⑤HEAVEN'S HILL
⑥HASHIRIYA'S HOLYPLACE
⑦チューンショップ Windy

BATTLE COURSE

TURN PIKE

箱根の中では、比較的走りやすい初心者向けのコース。きついコーナーが少ない。

ROUTE 1

箱根一の超難関コース。中速でのドリフトを多用しないと、勝つのは難しいだろう。

HOLY ROAD

低速ドリフトのうまくできる人なら、実に楽しいコースだ。また、このコースは、イベントバトルで頻繁に使用するコースなので、リワーズポイントとしてもオススメだ。

YOKOHAMA GRANDPRIX
誰にも負けない勝利への走りを伝授
コース攻略&Bestセッティング

負けると先のシナリオに進めない横浜GPの予選と本選。このふたつを勝ち抜くための走りとセッティングを徹底的に解説していくぞ!!

横浜GPの予選は6thnightと7thnightの間に、本選は9thnightと9thMidnightの間に開催される。この2つのレースはどちらも2位以内に入賞できないと、その時点でゲームオーバー。ここでは、横浜GPを勝ち抜くためのセッティングとテクニックを公開！ なお、本選は自分のマシンで走ることができる。箱根で手に入れた「GT-RACEマシン」で走ることになる。扱いが難しいマシンだがテクニックを磨いて挑戦しよう。また、各コラムの番号は、コースマップの数字と対応しているぞ。

▶予選が突破できない場合は、予選を再度チャレンジするか、1日前の夜に戻ることができるのだ。

◀最終的なライバルはNRの辻本。ただし、早い周回から2位以上をキープしていないと、入賞は難しいぞ。

予選 オススメセッティング はコレだ！

非常に難易度の高いコースで、スピンや衝突がどうしても多くなってしまう。だから、中回転域の加速を重視し、なおかつ最高速もライバルの車に劣らないセッティングにしたい。ということで、6th nightまでに手に入るユニットやパーツを使ったセッティングが右の表だ。

	ユニット	パーツ
エンジン	DIA-350EVO OR H26B-TT32	Venus&Mars、T5000、Cracker、LoComp/-1、Simple-Tech、Flat-Out、BoreUp/200、HiCam L/-2
ボディ	Seven-FD	Wing-E、Carbon-GT、CFRP、G-Effect、B Diet/-10、B Diet/-20、B Diet/-30
シャシー	type-14Q	Patriot、SpeedTech-R、GPS-NAVI、Mad-Sports、CarbonStrut、NBK-Sports、C Diet/-20、C Diet/-30

1 第1コーナー

スタート直後のコーナーは、ライバル車が一団となって突っ込んでくるので、ここをうまく回ることが予選通過のポイントだ。ブレーキを使い、200km/h前後のスピードでコーナーに突入。その後、ドリフトが決まれば、160〜180km/hのスピードでコーナーを回ることができるのだ。

▲ナビゲーションの表示が出たら、軽くブレーキをかけて減速する。

▲すぐにアクセルを戻し、サイドブレーキを引いてドリフトしよう。

2 連続S字コーナー

S字コーナーが2つ複合した形のこのコーナー。ドリフトは使えないが、アクセルワークだけで、高速のまま抜けることが可能。ナビゲーションの表示が出たらアクセルから指を離す。ハンドル操作で車の向きを変え、素速くアクセルオン。次に曲がるときはまたアクセルオフ。この繰り返しでコーナーを回れば、ブレーキを使わずに200km/h前後のスピードで、連続S字コーナーをクリアできる。コーナーの最後はドリフトが使えるので、高速で回ることが可能だ。

◀アクセルをオン、オフしながら、ハンドル操作だけで回ろう。

◀S字の最後は、ドリフトを使いスピードを乗せて…。

3 鋭角コーナー

横浜GPコース最大の難関と言えるのがこのコーナー。ヘタに中・高速でコーナーを回ろうとすると、ガードレールに張り付き、結局はライバルに差を付けられてしまう。このコーナーではライバルたちも思い切り減速するので、100km/h前後の低速でコーナーを回るのが正解だ。

▶コース左側のコーナー標識が見えたら、アクセルを離す。

▶120km/h前後の低速で、ドリフトを使って回る。

Pick UP ショートカット可能!!

この鋭角コーナーは、バカ正直に路面を走らなくてもよい。コーナー内側の縁石に乗って回ったほうが、ほんの少しだがショートカットになるし、回転半径が大きくなるのでドリフ[illegible]タイムもかなり短縮できるのだ。試してみよう。

Pick UP ココで練習!! 走り屋の聖地を攻めまくれ!!

箱根の「HOLY ROAD」は、イベントバトルでも頻繁に使用する。ということで、箱根でストリートバトルをする場合は、積極的にこのコースでバトルしよう。このとき、車のセッティングは低・中回転域の加速力を重視したものに。そして、シャシーはドリフトのしやすいFRか4WDにして、足まわりはワインディング用の柔らかいサスペンションに替えよう。

てドリフトを決めよう！

	ユニット	パーツ
エンジン	DIA-350EVO OR H26B-TT32	Baby-Gang、T3000、Cracker、LoComp/-1、Simple-Tech、Titan-SC、BoreUp/200、HiCam L/-2
ボディ	Seven-FD	Wing-E、Carbon-GT、CFRP、G-Effect、B Diet/-10、B Diet/-20、B Diet/-30
シャシー	type-14Q	Patriot、TigerFoot、GPS-NAVI、Mad-Sports、CarbonStrut、NBK-Sports、C Diet/-20、C Diet/-30

4 2連続直角コーナー

スピードの出る直線を、2つの直角コーナーでつないだコーナー。200km/h弱のスピードでコーナーに突っ込み、アウト・イン・アウトのドリフトを決めれば、高速でコーナーを抜けることができる。ライバルを引き離す最大のチャンスがココにある。

▲2連続の直角コーナーをノーミスでクリアできれば、ライバルに大きく差を付けることができるぞ。

▲ドリフトが決まれば、壁にぶつからずに170km/h以上のスピードでコーナーを回ることができる。

5 鋭角コーナー

このコーナーも、200km/h弱のスピードでコーナーに突っ込んでも大丈夫。ナビの表示が出たら、アクセルオフでスピード調整。ハンドルを切ったらアクセルを戻してドリフトしよう。ハンドルを切りすぎたり、タイヤのグリップがなくなった場合は、アクセルをまたオフにして、ハンドル操作で車の体勢を立て直そう。170km/h以上のスピードをキープだ。

▲コーナー直前で車をコースの外側に。ナビの表示が出たら減速。

◀少しきつめにハンドルを内側に向けて切る。

6 高速コーナー

鋭角コーナーを抜けたあとは長い直線が続くので、車のスピードはかなり上がっている。そのため、それほどきつくないコーナーだが、思い通りに曲がれない人もいるだろう。そんな場合は、思いきり減速してゆっくり曲がるのがベストだ。でも、せっかくのスピードを落としたくないという人は、アクセルから指をはなした状態で、ハンドル操作だけで回るといい。アクセルから指をはなしていれば、タイヤのグリップが戻るので、ハンドル操作だけで簡単に曲がれるのだ。うまくいけば180km/h以上のスピードで曲がれるぞ。

◀ナビの標識が出たら、アクセルから指をはなして減速。

◀アクセルをはなした状態で、ハンドル操作だけで回れる。

Pick UP 上級者はドリフトで

テクニックに自信がある人は、ドリフトを使い200km/h以上のスピードでコーナーを回ることに挑戦しよう。やり方は、ノーブレーキでコーナーに突っ込み、ハンドルを切った瞬間に、サイドブレーキをチョン、とホンの少しだけ使えばいい。

▲ハンドルを切った直後に、サイドブレーキを少しだけ使おう。

7 最終コーナー

前のコーナー(⑥高速コーナー)を抜けた直後にアクセルオフで減速。もちろん、ブレーキは一切使用しない。その後、ハンドルを切った直後にアクセルを再び戻してドリフトを決めよう。壁にぶつからなければ、150km/h以上のスピードでコーナーを回れるぞ。

▶アクセル踏みっぱなしのドリフトでコーナーを回ろう。

8 シケイン

最終コーナーを抜けたあとのシケインは、アクセル踏みっぱなしで回ることができる。ここを抜ければ、本コースで一番スピードの出る直線だ。素早く最高速に持っていくため、ここは絶対に減速しちゃダメ。テクニックはまったく必要ないので、アクセル全開でコーナーに突入して、ハンドル操作だけでクリアしよう。

Pick UP ちなみに本戦は…

本戦では藤沢から使用権を譲り受けた「GT-RACEマシン」で参加することになる。そのため、マシンコンプリートは一切できない。このマシンは高速重視のセッティングをされていて、低速での立ち上がりやハンドルの切れはあまりよくないと覚えておこう。ただし、C-カーエアロ装備はだてではなく、高速の安定性はバツグン。コーナーでは減速、それ以外はアクセル踏みっぱなしで走ろう。

Pick UP ルール無用の高速バトル！ HIGHWAYはリワーズの宝庫だ！

9thnight以降に走行可能になる「Wangan」と「New C1」の2つのHIGHWAY。ここを走っている車の中には、今まで見たこともないような車がいる。当然、持っているユニットやパーツも、非常[illegible]モンスターマシンの完成も夢じゃない。ただし、そう簡[illegible]車には遭遇できない。ユニットのレベルアップを兼ねながら、気長に探し出そう。ちなみに下の表組は、「Wangan」コースがメインのマシンセッティングだ。

◀▲特徴的な2つのコースだけに、セッティングはマメにしよう。また、レアな車が多いのは「Wangan」コースのほうだ。

	ユニット	パーツ
エンジン	F-5L12	Venus&Mars、Iron-Man、TC-15、LoComp/-2、Hunaudieres、Neptune-SC
ボディ	Scuderia12	Wing-C 5、Carbon-C、CFRP、G-Effect、B Diet/-10、B Diet/-20、B Diet/-30
シャシー	type-F12	Final-Weapon、RS-Wizard、GPS-NAVI、Mad-Sports、CarbonStrut、NBK-Sports、C Diet/-20、C Diet/-30

HIGHWAYバトルコース

Wangan COURSE

最高速のアタックにピッタリなコース。車を左下の表組のセッティングにしていれば、このコースでは無敵を誇れるはず。ちなみに、タイムを重視するのであれば、「TC-15」の代わりに「DoubleImpact」を装着して、中回転域の加速をスムーズにしてあげよう。このコースには、「Scuderia」や「BlackDragon」といった、レアな車が走っているのだ。

New C1 COURSE

クネクネと曲がった環状線。コースとしては、非常に難易度が高い。各コーナーのほとんどは、アクセルワークとドリフトで回ることができる。しかし、ブレーキでしっかり減速しないと曲がれないコーナーもあるので、低・中回転域の加速を考えたセッティングをしておくこと。ここでは、9thMidnight中に、楠木、等々力とのイベントバトルが発生する。

物語もクライマックス! 終盤ミッションを大攻略!
ACE COMBAT 3 electrosphere

第4勢力「ウロボロス」の登場で物語は急展開!? いよいよクライマックスに突入！　終盤11ミッションを徹底攻略！　分岐ルート、達成度を確認して、すべてのエンディングを目指そう!!

今回の攻略では、終盤の11ミッションについての分岐ルート&任務内容を徹底解説。物語も佳境に入り、分岐によって意外な展開になっていくぞ。ぜひすべてのルートをクリアし、物語の真の姿を見てほしい。

エースコンバット3 エレクトロスフィア

発売中 STG	▶6,800円(CD2枚組)　▶ナムコ ▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)、AJ、NC

終盤戦共通! 攻略基礎知識①

武器のチェンジ

特定のミッションでは、そのミッションを終了させると、装備選択などを省略してそのまま次のミッションが始まってしまう（Damage Controlから、Broken Wingsに進む場合など）。こういった状況で、もし「装備を変更し直したい」と思った場合には、一度ポーズをかけて「LEAVE　MISSION」を選択し、任務をいったん中断してしまおう。任務前のメニュー画面に戻れるので、ここで装備を選び直すことができるぞ。

◀装備を選択し直したいなら、いったん任務を中断してしまおう。

◀装備を変えてから、改めてミッションに再挑戦だ。

終盤戦共通! 攻略基礎知識②

スフィルナ攻略!

終盤では、巨大空母スフィルナとの対決が、4ミッションも待ち受けている。どのミッションで対決する場合でも、スフィルナには①下部、②右の翼、③左の翼、④後部、と4つの弱点（破壊するべき場所）があって、「①を破壊したら次は②……」という具合に各弱点が順々に攻撃可能になっていくぞ。イージーモードなら強攻策（上の写真）でも十分に勝てるけど、反撃を受けたくない場合には安全策（下の写真）で攻めよう。

▶低速でボス後方につき、ミサイルをガンガン撃ち込む強攻策。

◀「ミサイル発射後、すぐに急旋回して回避」を繰り返す安全策。

終盤ミッションルート分岐解説図

凡例：前号までに攻略したミッション（緑）／今号で攻略しているミッション（青）／ミッション分岐の決定条件（黄）

- Technology Transfer → Dilemma
- Claustrophobia → Dilemma
- Dilemma → ディジョンについていく → The Orientation
- Dilemma → ディジョンについていかない → Betrayal
- The Orientation → 2次攻撃のターゲットを逃がす → Liquidation → ?
- The Orientation → 2次攻撃のターゲット破壊 → ?
- Pawns in the Game → Damage Control → Broken Wings → ?
- Betrayal → Heart of the Serpent
- Heart of the Serpent → 2次攻撃で大ダメージ与える → ?
- Heart of the Serpent → 2次攻撃で大ダメージ与えない → ?
- Utopian Dreams → Reality Distortion → ?
- Utopian Dreams → Resistance
- Resistance → 2次攻撃で90秒以内にターゲットへ一定ダメージを与える → Radio Silence → Revenge
- Resistance → 2次攻撃で90秒以上経過してしまう → Revenge
- Revenge → ?

ミッション攻略 最終局面直前の11ミッションを徹底研究!!

任務内容をCHECKし達成度Aを目指せ!

それでは、終盤の11ミッションについて、詳しく攻略していくことにしよう。ここでは前号までと同じように「敵攻撃（分岐）の内容確認」「攻略ポイント解説」「達成度Aをとる条件」の3つを軸に、任務内容を詳しく見ていくぞ。なお、終盤では巧みな動きをする敵が多く、適度な位置からロックオンしてミサイルを発射したにもかかわらず、ミサイルが振り切られてしまうことも少なくない。Vol.112でも軽く触れたが、ミサイルは「タタン」と一気に発射せず、「タン・タン」とわずかな間を起きながら、2発ないし3発を連続して使うようにするといい。このほうが、命中率は格段に高くなるのだ。

▲終盤では、高度な飛行戦術を使う敵機も続々登場。ミサイルは、断続的に数発使うようにするのがコツ。

◀達成度Aを意識すれば、プレイの手応えも倍増。ぜひ、狙ってプレイしてみよう。

攻略キーワードチェック

ターゲット	原則としてミッションクリアするうえで破壊が必須の敵。
敵	ターゲット以外の敵。破壊しなくてもミッションクリアは可能。
N.TGT	ノンターゲット。破壊してはいけない対象物。
破壊数	破壊した敵機や敵施設の数。僚機の破壊した数は含まない。
達成度	ミッションの内容に応じて与えられる、プレイ内容の評価。A～Dの4段階（またはA～Cの3段階）で評価され、その結果はデブリーフィング画面で確認できる。

Damage Control

民間機は撃ち落とさないように!

使用可能機体はSu-43のみ。空中戦のみのミッションなので、標準タイプのミサイルを装備しよう。敵機の中には編隊を組んで飛行していて、自機が接近すると扇状に分かれて攻撃してくるものもいる。散り散りになる前に、ガンガン破壊するようにしよう。達成度Aを目指すなら、ターゲット以外の敵を始末してからターゲットを狙うようにするといい（時間は達成度に影響しない）。なお、白の表示が目印のN.TGT（民間機）を2機以上撃墜してしまうと、達成度は強制的にC以下になってしまうので注意すること。また、もし達成度にこだわらないなら、ターゲット機だけを狙っていればOK。民間機の撃墜も気にしなくて大丈夫だ。

▲レーダー上の1つの機影が、接近することによって複数機に分裂することもあるのだ。

◀民間機は、ロックオンカーソル左下に白でN.TGTと表示されている。

達成度をチェック

A	破壊数22以上
B	破壊数21～13
C	破壊数12以下

1次攻撃

ターゲット	XFA36A	6機
ターゲット	R103	3機
ターゲット	XFA36A	4機
敵	R103	1機
敵	F22C	6機
敵	F/A32C	2機
敵	R102	3機

↓

2次攻撃

ターゲット	F/A32C	2機
ターゲット	R103	2機

↓

ミッション完了

Broken Wings

空中戦を制しよう

1次攻撃

ターゲット	XFA36A	6機
ターゲット	R103	4機
ターゲット	Su43	2機

↓

ミッション完了

達成度をチェック

A	3分59秒以内でミッション完了
B	9分59秒～4分でミッション完了
C	10分以上かかってミッション完了

使用可能機体はSu-43のみ。前のミッション、Damage Control同様、標準タイプのミサイルが任務に一番適している。登場する全敵機がターゲットという、ちょっと特殊なステージで、達成度はクリアまでにかかった時間によって決められる。効率的にターゲットを破壊するには、前号までに解説してきた、宙返りを多様した敵機のバックへの効率的な回り込みと、ロックオンカーソル切り換えを使ったミサイルの連続使用の2つがキーポイント。後者の要領は右の連続写真でも解説しておいたので、まだマスターしていなかった人は、この機会に使いこなせるようにしておこう（ミサイルが命中する状態でロックオンをかけてミサイルを発射すれば、ロックオンカーソルを解除しても、ちゃんと命中させられるのがミソ）。あとは、キミの腕と努力次第で達成度Aも夢じゃないぞ。

ロックオン切り換えをフル活用しよう!!

◀右端の敵機にミサイル発射。その直後、素早く△ボタン、○ボタンと操作してあげよう。

◀中央の敵に向かって2発目のミサイルが放てる。これで2機を一気に撃墜できるって訳なのだ。

Dilemma

崖への衝突に注意

地上（正確には水面上）のターゲットを破壊するのがメインのミッションだけに、自機はF/A-32Cがお勧め。ミサイルは投下型爆弾が一番有効だけど、この兵器を使いこなせないという人は対地識別ミサイル（標準タイプのミサイルでもいい）を装備していこう。フィヨルド地形に守られたターゲットには、それぞれ低空飛行で近づけるルートが存在する。無理して上空から狙うのはミスのもとなので、攻撃しやすいルートから接近を試みるようにしよう。1次攻撃迎撃に9分以上かかると、システム上は2次攻撃に移るが、プレイヤーがやるべきことは変わらない。また、2次攻撃が発生しても達成度には影響しないので、達成度Aを狙う場合には、じっくり時間をかけて破壊数を稼いでいこう。このミッションでは、クリア後に分岐イベントが発生する。ディジョンについていけば革命軍ウロボロスに移籍、ついていかなければゼネラルリソースに残って、戦うことになる。

達成度をチェック

A	破壊数30以上
B	破壊数29～23
C	破壊数22以下

1次攻撃

ターゲット	SUBMARINE	3機
ターゲット	CONVOY	3機
敵	R102	1機
敵	R211	10機
敵	R201	2機
敵	R701	8機

↓ 9分以上かかって終了 → **2次攻撃**　ターゲット ※1次攻撃が継続

↓ 9分未満で終了

↓ **分岐イベント**

ディジョンについていく → ドッキングイベント

ディジョンについていかない → 離脱イベント

↓

ミッション完了

◀地形に守られたターゲットはけっこう厄介。ミサイルを発射したら、素早く上空に逃げて、回避しよう。

Betrayal

キースと腕比べ！ 1機でも多くの敵をしとめよう

達成度をチェック			
A	N.TGT破壊しない		破壊数50以上
B			破壊数49～46
C	破壊数46以上ながらN.TGT破壊	破壊数45以下	破壊数でキース上まわる
D			破壊数でキース下まわる

使用できる機体はXFA-36Aのみ。ポイントになるのは空中戦なので、標準タイプのミサイルを装備していこう。このミッションでは、ストーリー上の演出として、画面が乱れたり、レーダー表示が一部無効になったりする。もっとも、取り立てて対策が必要なものではないし、これらの現象による達成度などへのペナルティもまったくないので、演出の一種と割り切ってしまって構わないぞ。気になる達成度は、敵機の破壊数で決められる。たくさんの敵が登場する1次攻撃では、僚機のキースも敵機をガンガン撃墜していくので、ここでの達成度は事実上「キースとの腕比べ」になっている。できるだけ効率的に敵を撃ち落とすようにしよう。2次攻撃ではセオリーに沿って、ターゲット以外の敵を破壊してから戦艦を撃沈すればOK。なお、N.TGTを1機でも破壊してしまうと、達成度がC以下になってしまうので注意！

1次攻撃

ターゲット	R101	5機
ターゲット	R102	5機
ターゲット	R103	6機
ターゲット	R201	5機
ターゲット	R211	5機

↓

2次攻撃

ターゲット	CARRIER	2機
ターゲット	CONVOY	4機
敵	GUN	4機
敵	MSSL	4機

↓

ミッション完了

▶一定区域では、画面などにノイズが走るが、気にする必要はなし。敵機への攻撃に集中しよう。

Heart of the Serpent

ナイトレーベンと対決！

使用できる機体はXFA-36Aのみ。装備は標準タイプのミサイルがベストだ。攻略のポイントになるのは、1次攻撃のスフィルナ（UI4053）と、2次攻撃のナイトレーベン（X49）それぞれへの攻撃シーン。標準タイプのミサイルは、敵機との距離がおよそ2400m以下になるとロックオン可能になるので、ミサイル発射のタイミングの目安にしよう。達成度Aを目指すなら、1次攻撃か2次攻撃の間にターゲット以外の敵機を7機以上叩き落としておくこと。達成度にこだわらないなら、護衛機は無視して、ターゲットだけを狙っていればいい。ただし、3分以内にスフィルナに大ダメージを与えることができるか否かが達成度にも影響してくるので注意しよう。

▲巨大空母スフィルナを攻撃。攻略ポイントは94ページに解説してあるので、そちらを参考にしよう。

達成度をチェック		
A	2次攻撃でターゲットに3分以内で一定ダメージを与える	破壊数8以上
B		破壊数7～4
C		破壊数3以上
D	2次攻撃で3分以上かかる	

1次攻撃

ターゲット	UI4053	1機
敵	XFA36A	6機
敵	R103	2機
敵	Su43	2機

↓

2次攻撃

ターゲット	X49	1機
敵	UI4053	1機

↓

ミッション完了

◀ナイトレーベン登場。動きが素早いぶん、スフィルナよりは手こずるかも。

The Orientation

道路&ビルを破壊しまくろう

達成度をチェック		
A	2次攻撃のターゲット破壊	破壊数32以上
B		破壊数31～20以上
C		破壊数19以下
D	2次攻撃のターゲットを逃がす	

1次攻撃

ターゲット	FREEWAY	8機
ターゲット	BUILDING	2機
敵	Su43	6機
敵	R201U	4機
敵	V22B	5機
敵	GUN	4機
敵	MSSL	2機

↓

2次攻撃

ターゲット	V22B	3機

↓

ミッション完了

▶ちなみに、こんな地形の隙間も通り抜け可能。機銃の弾道に注目すると、接触の判断も容易になる。

使用できる機体はXFA-36Aのみ。地上施設の破壊がメインのミッションだけど、装備は標準タイプのミサイルでとくに問題ないはずだ。ミッション中にはディジョンから何度か破壊対象の指示が出されるけど、これは演出のひとつに過ぎない。ターゲットを破壊する順序はプレイヤーが自由に決めて構わないぞ。ビルなどの建造物のひしめく場所を低空飛行することが多くなるけど、こんな場所では機銃を利用すると地形に接触するかどうかの判断もつけやすくなる。一見接触しそうな場所でも、機銃が正面の地形に当たっていないなら、そのまま真っすぐ進んで大丈夫なので覚えておこう。達成度Aを狙うなら、1次攻撃の間にターゲット以外の敵を叩いておくのが鉄則。2次攻撃では、1分30秒でターゲットが逃げ去ってしまうので、ターゲット撃墜に全力を注ぐ必要があるのだ（逃げられてもミッションクリアにはなる）。ちなみに、1次攻撃にかけた時間は、達成度には影響しないぞ。あと、もしLiquidationに進みたい場合には、2次攻撃のヘリはわざと逃がしてしまおう。

Liquidation

ミサイルの破壊が最大のポイント

達成度をチェック	
A	破壊数37以上
B	破壊数36～25
C	破壊数24以下

使用できる機体はXFA-36Aのみ。装備するミサイルは標準タイプで構わないけど、2次攻撃に備えて機銃は必ず大口径の機銃を選択しておこう。1次攻撃は敵艦隊の破壊がメイン。本誌Vol.110でも解説したとおり、戦艦（SUBMARINEなど）は艦橋が弱点になっていて、ここを破壊すれば戦艦に装備された砲台も一緒に破壊したものとみなされるので覚えておこう（例えば、GUNとMSSLを1門ずつ装備した戦艦を撃沈すれば破壊数十3となる）。達成度Aを狙うなら、1次攻撃の間にターゲット以外の敵をできるだけ撃墜して破壊数を稼いでおくこと。2次攻撃のターゲットになるのは巨大ミサイルのSAM。これにはミサイルがロックオンせず攻撃は機銃で行うことになるぞ。また、このミサイルは2次攻撃開始から1分30秒で目標であるスフィルナに命中してしまう。それまでにミサイルに追いつき、破壊するためには、上下方向からではなく必ず後ろから接近し、目でターゲットを捕えるようにしよう。

▲戦艦は艦橋を狙うのがセオリー。艦橋を破壊すれば、戦艦に装備された砲台などもいっしょに破壊できる。

1次攻撃

ターゲット	SUBMARINE	6機
敵	R103	10機
敵	R211	4機
敵	S.WARSHIP	2機
敵	GUN	4機
敵	MSSL	4機

↓

2次攻撃

ターゲット	SAM	1機

↓

ミッション完了

◀2次攻撃はミサイルの撃墜。追いかけるように背後につき、機銃で撃ち落とそう。

Reality Distortion

墜落ミスにも注意

▲天地が判断つかなくなったら、セレクトボタンを押し続けよう。

使用できる機体はR-103のみ。ミサイルは、標準タイプを選んでおくのが無難だ。夜間ミッションなので、どちらが空でどちらが地面か見失いやすい。小まめにセレクトボタンを押し続け、機体の傾きの修正を繰り返し行うようにしよう。敵機の中には、Damage Controlでも紹介したような「自機が接近するとバラバラになる敵編隊」も登場する。そんな編隊は広範囲に散ってしまう前に手早く攻撃すると、全滅させる手間も少なくてすむぞ。達成度A を狙うなら、ターゲット外の敵を全滅、ターゲットを全滅、という順番で攻略するのが基本。

1次攻撃

ターゲット	XFA36A	6機
敵	Su37	10機

↓

2次攻撃

ターゲット	UI4053	1機
敵	R103	2機
敵	Su43	2機

↓

ミッション完了

達成度をチェック

A	2次攻撃で90秒以内にターゲットへ一定ダメージ与える	破壊数17以上
B		破壊数16～9
C		破壊数8以下
D	2次攻撃で90秒以上かかる	

Resistance

重要な分岐ポイント

使用できる機体はR-103のみ。装備するミサイルは、標準タイプが最適だ。達成度Aを狙うなら、ターゲットとは別に護衛機も11機以上撃墜する必要がある。また、このミッションの先にはルート分岐があり、2次攻撃を1分29秒以内に終了させればRadio Silenceに、1分30秒以上かければRevengeへ進む。達成度Aをとり、なおかつRevengeに進むことはできないので、すべてのエンディングを目指す人は必ずセーブしておこう。

◀達成度Aを狙うなら、ターゲット外の敵もガンガン倒しておこう。狙うチャンスはけっこう多いぞ。

達成度をチェック

A	破壊数31以上
B	破壊数30～27
C	破壊数26以下

[illegible]にイベント

↓

1次攻撃

ターゲット	Su37	4機
ターゲット	R101U	2機
ターゲット	TANK	10機
敵	GUN	6機
敵	MSSL	2機

↓

2次攻撃

ターゲット	Su37	2機
ターゲット	Su43	6機
ターゲット	FACILITIES	2機
敵	TANK	4機

↓

ミッション完了

Radio Silence

速攻が基本！　迅速に敵を叩け！

使用できる機体はR-103のみ。装備するミサイルは、迷わず標準タイプを選択しよう。このミッションに限ったことではないけど、スフィルナと対決するときは、周囲の護衛機がかなり邪魔な存在になる。ある程度護衛機を撃墜してからスフィルナに立ち向かうか、護衛機は無視してスフィルナへの攻撃だけに集中するか、自分なりにやりやすい作戦で攻略してみよう。ただし、このミッションでの達成度は時間によって決まるので、達成度Aを狙うなら、ターゲットだけにマトを絞って攻略したほうが賢明だ。3次攻撃では、シンシア機との悲しい対決が待ち受けている。ストーリーの展開からすると、何かしら選択肢が隠れていそうに思われるけど、残念ながらここでは唯一のターゲットを撃墜する以外にクリアする方法は存在しない。心を鬼にして、シンシアの最後の空中戦にピリオドを打ってあげよう。

1次攻撃

ターゲット	UI4053	1機

↓

2次攻撃

ターゲット	XFA36A	1機
ターゲット	Su43	4機

↓

3次攻撃

ターゲット	R103	1機

↓

ミッション完了

達成度をチェック

A	3分59秒以内にミッション完了
B	5分59秒～4分にミッション完了
C	6分以上かかってミッション完了

Revenge

護衛をかいくぐり、スフィルナを撃沈せよ！

▲スフィルナの周囲に群がる敵機。目についたヤツから、ガンガン撃ち落としておこう。

Resistanceから続くスフィルナとの対決に決着をつけられるミッション。使用できる機体はR-103のみ。ミサイルは、もちろん標準タイプを装備しよう。ここでは、登場する敵をすべて破壊しないと達成度Aにはならないぞ。初期状態では、敵は2部隊に分かれているが、マップの上のほうにいる部隊はまっすぐスフィルナのもとにやってくるので、スフィルナに向かって進んでいけば、自然にすべての敵機と出会うことができる。ちなみに、『エーコン3』では原則として敵の戦闘機そのものに当たり判定がないんだけど、スフィルナは例外的に当たり判定が設けられているのに気づいていたかな？　当たり判定は見た目よりかなり小さく設定されているけど、万一接触すると一発死なので注意！

達成度をチェック

A	破壊数11以上
B	破壊数10～3
C	破壊数2以下

2次攻撃

ターゲット	UI4053	1機
敵	XFA36A	6機
敵	R103	2機
敵	Su43	2機

↓

ミッション完了

『エーコン3』ファン必見！オマケ要素満載の「エースコンバット3 エレクトロスフィア DIRECT AUDIO with Append Disk」発売！

メディアファクトリーから『エーコン3』ファン待望の、ステキなアイテムが発売されるぞ！　これは音楽CDとPS用CD-ROMの2枚で構成され、音楽CDにはナムコサウンドチームによるゲーム未使用曲を含む『エーコン3』サウンド全28曲を収録。PS用CD-ROMには、ゲーム本編のCGムービーが好きなように鑑賞できるムービープレイヤーモードや、本編に敵として登場したあの最新鋭機が使えるようになるスペシャルセーブデータ収録。これは見逃せないぞ！

イカすムービーと音楽を鑑賞！ もちろんゲームの楽しみも倍増！

8月26日発売!!　価格2,800円

見応えバツグンのムービー

この機体は……

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

第2弾！

最強キャラ作成への道 筆記試験&学園祭カード！

今回は、筆記試験問題と学園祭カードの入手場所一覧に加え、ひなたとティファニーの"恋愛成就" 攻略をお届けするぞ！

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	
発売中	▶¥5,800 ▶カプコン
対戦ACT	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（10ブロック）、MT

最強キャラ作成攻略第2弾となる今回は、「マニアックな問題ばかりで難しすぎる！」と大評判（？）の、筆記試験の全問題から、パラメータを大幅にアップできる学園祭カードの入手場所一覧&選択肢に加え、人気キャラのひなたとティファニーの全移動イベント&正解選択肢を大公開してしまう、ラブラブ攻略と盛りだくさん！ これさえ読めば、最強キャラの称号も大好きなあのコのハートも、すべてキミのものになるぞ！

◀学園祭での移動は3回。どのパラメータをアップさせるのかよく考えよう。

▲『ジャスティス』ファンでも、クリアするのが難しいといわれている筆記試験の全問題を一挙に大公開！ これで全問正解も夢じゃなくなる!?

◀ラブラブ攻略では、ひなたとティファニーの全移動イベント&選択肢を紹介するぞ！ これで確実にアイテムがもらえるぞ！

強い男は恋上手！

気になる2人を徹底ラブラブ攻略！

最強キャラを目指すときに、もっとも重要なのが5種類のパラメータ。このパラメータをアップさせる方法のなかでも、登場キャラからもらえるアイテムは大幅なパラメータアップが期待できる。アイテムは、好感度の高さによって発生する「突発イベント」でもらえることが多いので、移動イベントで登場キャラと仲よくなるコトが重要。そこで今回は、ひなたとティファニーのイベントを大紹介！ この攻略を参考にして、アイテムと一緒に彼女のハートも奪っちゃえ！

▲アイテムは、クラブ活動より一気に能力アップできる。確実にもらおう。

◀移動イベントで好感度を上げれば、突発イベントの発生率もアップするぞ！

ひなた

友だちじゃなく、女の子として……

活発で異性を感じさせないのがひなたの魅力。しかし、ひなた自身は1人の女の子として見てほしいようだ。このため、イベント時の選択肢では、彼女が女の子であることを意識した選択肢を選ぶのが正解。これを守れば、きっとキミの気持ちに応えてくれるハズ。

4月21日 教 室

放課後の教室では、ひなたとランが流先輩の話をしていた。先輩って、いつもボーっとしてるけど水泳をバカにすると怖いらしい。気をつけよっと。

▲噂話で盛り上がる2人。ただし、ひなたの噂話は厳禁！

6月16日 教 室

教室へ行くと、委員長とひなたにケーキを食べに誘われた。喫茶店で2人の食欲に圧倒されつつ、明日も食べに行く約束をしてしまうのだった。

▲たとえ胸焼けしても、快くOKするくらいのノリのよさも必要。

ティファニー

いつもノーテンキじゃないネ！

思ったことを何でもストレートに口に出し、周りを惑わせるティファニー。そんな彼女は、恋愛に関しても、すっごく積極的なのだ。こちらもストレートに気持ちをぶつければOK。ただ、彼女のズレた感覚についていけるだけの余裕は必要かも。

5月19日 教 室

放課後に教室へ行くと、英雄先生がティファニーの奇妙な日本語に手を焼いていた。頭痛を訴える先生の代わりに、日本語を教えるコトに……。

▲日本語は直らなかったけど、ティファニーと楽しい時間を過ごせたよ。

7月1日 教 室

教室の前でティファニーにプールへ誘われる。しかし、そのプールとは学校のプール。今は水泳部が練習中だし……流先輩に聞いてみようかな？

▲水泳部員も、ティファニーの水着姿が見たいハズ。強気でいこう。

目指せ満点!! 全筆記試験問題を大公開

前作の実技試験に加え、『青春日記2』から実施されているクイズ形式の筆記試験。今回は、この試験に出題される全問題を一挙公開！　掲載した表を見て、試験に備え予習をしておこう。ちなみに試験では、早く答えるほど、評価が高くなるぞ。

▼解答の配置は、毎回変化するので注意しよう。

▲いい成績を出せば、響子先生の好感度もアップするぞ。

2学期中間試験問題

問題
流の完全燃焼アタックである「個人メドレー」の3ターン目の泳ぎは何？
ひなたの強「連撃拳」はボタンを連打すると最大何ヒットする？
夏の完全燃焼アタック「千本スパイク」は何個のボールを打っている？
次の弾のうち将馬のバットで打ち返せないものは？
醍醐の必殺技である強「無双突き」は連続入力で何回まで出せる？
ロベルトの方向キー入れ強攻撃の3発目はどの部分でリフティングする？
雹の「愛と友情のツープラトン」のほかのキャラにない特徴は？
ボーマンの技で「神よ！　お許しください！」というセリフの技は？
響子の必殺技の中で軸をずらしながら攻撃する技は？
アキラの必殺技「破天の構」のパターンは何通り？
岩の技のなかでガードができない攻撃は？
雷蔵の必殺技の中でボタンを押し続けるとガード不能になるものは？
アキラのヘルメットを着けた状態と素顔のアキラ状態で変化する必殺技は？
熱血隼人の必殺技である「クロスカウンター」に対して有効な攻撃は？
ランの完全燃焼アタック「スーパーフラッシュ攻撃」は最大何ヒット？

入学試験問題

問題
次のキャラクターの中で太陽学園の生徒でないのは誰？
熱血青春日記2で入学できない学校は？
ティファニーは次の高校のうちのどの高校の生徒？
エッジは次の高校のうちのどの高校の生徒？
カメラをいつも手に持っている新キャラのランは何部に所属している？
私立ジャスティス学園で男のプレイヤーキャラクターは全部で何人いる？
このゲームの正式タイトルは『私立ジャスティス学園？』？は何？
めがねをかけているキャラクターは誰？
男子校制なのはどの学校？
太陽学園の中でもっとも大きな行事といえば何？
野球のバットをいつも背負っているキャラクターは誰？
外道高校の伝説の総番長である醍醐は誰の兄？
太陽学園で体育の教師といえば次のうち誰？
ジャスティス学園の教師である英雄は何担当の教師？
サッカーを得意とするキャラクターは誰？
手にグローブをはめていないキャラクターは誰？
一番身長が高いのは誰？
男性でないのは誰？
ジャスティス学園生徒会長である雹の双子の弟にあたるのは誰？
新キャラクターである五輪高校水泳部のエース、流は高校何年生？

1学期中間試験問題

問題
ダッシュの操作として正しいのは？
「根性カウンター」が出せるのはプレイヤーが何状態の時？
軸移動の正しい操作方法は？
根性ゲージ2本消費して相棒と2人で出す技の正式名称は？
「愛と友情のツープラトン」の発動時に最も有効な反撃技は？
強攻撃のあと、「熱血コンボ」としてつなげられない攻撃は？
「根性カウンター」として出せないのは？
「愛と勇気のツープラトン」中に攻撃側が攻撃ボタンを連打すると？
「熱血受け身」の方法として正しくないのは？
投げの操作方法として正しいのは？
「愛と友情のツープラトン」の発動方法として正しいのは？
相棒と交代できるタイミングは？
相手の投げに対して投げ抜けができるものは？
根性ゲージは最大いくつまでためることができる？
根性ゲージがたまるとあるパラメータがアップします。それは何？
通常よりも高いジャンプを行う「ハイジャンプ」正しい操作方法は？
根性ゲージが一番たまる方法は？
中段攻撃をガードできないのは？
勝利ポーズ中に方向キーを押すと勝利ポーズ中に何ができる？
プレイヤーのカラーは全部で何種類ある？

学園祭カードでパラメータUP!

学園祭で入手できる「学園祭カード」は、イベントや選択肢によって変化する。アップさせたい能力にあわせて選んでいこう。

学園祭カード入手場所一覧

場所	選択肢	アイテム
喫茶店	ショートケーキ	根性カード
	モンブラン	潜在カード
	チーズケーキ	防御カード
グラウンド	ティファニーと考える	体力カード
	隼人先生に聞く	根性カード
	醍醐先輩に直接聞く	知力カード
屋台村	バレー部の焼きソバ	防御カード
	サッカー部のたこ焼き	根性カード
	水泳部のイカ焼き	体力カード
演劇	恭介の演技が	知力カード
	ロイの演技が	体力カード
	響子の演技が	潜在カード
腕相撲	はじめは守りに(バツ)	攻撃カード
	短期戦で全力を(将馬)	防御カード
	心理戦に持ち込む(岩)	知力カード
お化け屋敷	エッジに修理させる	潜在カード
	英雄に修理してもらう	攻撃カード
生徒会室	ランを追い払う	知力カード
	ランの取材を手伝う	攻撃カード

10月20日　体育館

体育館では、バツとひなたが「あっち向いてホイ」の勝負をしていた。連勝中のひなたに勝てれば、悔しがりながらも「おかし」をくれるぞ。

▲この後、「下を向く」を選択すれば、ひなたに勝つことができる。

12月15日　保健室

保健室に行くと、クラブの助っ人で足を捻挫したひなたが手当を受けていた。「おんぶして」と甘えるひなたが、ちょっと可愛かったりして。

▲どんなに元気で強くても、やっぱり女の子ってカワイイよね。

1月19日　部室棟

あっちこっちの部室を出入りしているひなたに声をかけると、一緒に助っ人になってほしいと頼まれる。快く引き受けると、ひなたは大喜び。

▲ここは男らしく引き受けて、カッコイイところを見せてやろう。

2月14日　強制イベント

移動イベントではないけど、バレンタインデーに本命チョコがもらえれば、ひなたはキミにメロメロ(のはず)。このイベントは必見だ。

▲顔を真っ赤にして、本命チョコを差し出すひなた。いいですなあ。

2月16日　グラウンド

グラウンドに出ると、ひなたとさくらに新技の練習相手になってほしいと呼び止められる。しかし、その新技とは一体……？

▲「ツープラトン」でボコボコに。でも、ひなたは喜んでくれたし。

10月20日　グラウンド

グラウンドを歩いていると、休憩中のティファニーがいた。肩がコリやすいと嘆いていたけど、それって胸のせいなんじゃ……モゴモゴ。

▲ちょっとテレるけど、女の子の肩を揉むのって楽しいよね。

11月7日　教室

教室に行くと、ティファニーに一緒に帰ろうと誘われる。途中で寄った喫茶店で、彼女は特大パフェを注文。一口もらったけど……甘すぎ。

▲食文化の違いくらいは、優しさと気合いでクリアしないとね。

1月19日　保健室

保健室へ行くと、授業をサボったティファニーが寝ていた。一緒に帰ろうと声をかけたけど、反応なし。そこで体をくすぐると……イイ感じ。

▲授業をサボってお休み中のティファニー。寝顔もかわいいよね。

2月14日　強制イベント

ひなたと同じく、このイベントで、ティファニーの気持ちがわかるはず。ここまでの移動イベントをキチンとこなしていれば、大丈夫(なはず)。

▲なぜかティファニーは、タックルしながら本命チョコをくれるぞ。

2月16日　屋上

屋上へ行くと、ティファニーに一緒に帰ろうと誘われる。途中で寄ったゲーセンで、彼女は音楽ゲームに夢中。すごく楽しそうだったよ。

▲待たせたおわびに、プリントシールがもらえるぞ。

黒い瞳のノア Cielgris Fantasm

イベントを効率よくこなしていくことが、ディスティーン救出への近道だ。そこで、これだけは押さえておきたい重要なイベント発生条件をバッチリ教えるぞ。

黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～
発売中 RPG ▶¥5,800 ▶ガスト ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

イベント発生条件大公開!!

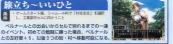
ゲーム前半で、特に重要度が高いイベントを厳選して、発生条件とその結果を紹介。いくつかのイベントが続くものに関しては、最初のきっかけとなるイベントの発生条件を記したぞ。イベントをたくさん発生させるコツは、いろいろな場所に行くこと。封印魔法入手のため、すみずみまで回ろう。

厳選重要イベント

旅立ち～いいひと

条件
・ゲームスタート後、シャムール村で「村を出る」を選択し、工業都市セルに向かうこと

ベルナールとの出会いからセルで別れるまでの一連のイベント。初めての戦闘に勝った場合、ベルナールとの友好度＋5。以後3つの街・村へ移動可能になる。

解く者封ず者

条件
・イベント「いいひと」発生後20日以上経過している
・セルの酒場に行くこと

神官デュランとの出会いイベント。ここで千年前に起こったと言われる「魔神戦記」の伝承と7つの封印魔法について教わるのだ。これ以降、大地の神殿に移動可能になる。

封印の洞窟

条件
・イベント「解く者封ず者」発生後60日以上経過している
・シャムール村に行くこと

魔神の洞窟を封印するというデュランに、洞窟までの案内を頼まれる。このイベントでデュランとの友好度が＋5され、以後ラストダンジョンへの移動が可能になる。

命の時間

条件
・イベント「封印の洞窟」発生後10日以上経過している
・いずれかの街・村に行くこと

デュランから、ディスティーンが完全に石になってしまうまでのタイムリミットを告げられる。3年以内と言われるが、実は3年を過ぎても助けることはできるのだ。

火の神殿

条件
・大地の神殿をクリアしていること
・バスター村以外の街・村の酒場に行くこと

デュランから、地竜のことと次に目指す封印魔法のありかを聞く。このイベント以後、火の神殿に移動可能になる。

遺跡と塔の魔法

条件
・火の神殿をクリアしていること
・バスター村以外の街・村の酒場に行くこと

赤き太陽の遺跡と白き星の塔に封印魔法があるらしい、という情報をデュランから教えてもらうイベント。ただし、ダンジョン内の位置まではわからないぞ。

湖畔の塔

条件
・イベント「遺跡と塔の魔法」発生後20日以上経過している
・シャムール村のノアの家に行くこと

ノアの父バロンより、白き星の塔がある場所を教わるイベント。これ以後、白き星の塔に移動可能になる。出現魔獣の強さから言って、こちらから先に行くのがベスト。

太陽の沈む場所

条件
・イベント「遺跡と塔の魔法」発生後20日以上経過している
・ソレイラントの酒場に行くこと

ベルナールに、赤き太陽の遺跡の存在を尋ねるイベント。ベルナールが宿屋の主人から場所を聞き出してくれるのだ。これで、赤き太陽の遺跡に移動可能になる。

飛び降りる？

条件
・1年目4月10日以降で、崖上すべての街・村を訪れていて、白き星の塔と赤き太陽の遺跡をクリアしていること

崖の下にも街があることをベルナールから教えてもらう。このイベント以降、ヒルヒラの北にある千年樹に移動可能になる。千年樹の内部を通れば崖下に行けるぞ。

キャラ関連

ベルナール&セリエナ

湯水のように

条件
・魔法屋でセリエナと遭遇後11日以上経過している
・セル、ヒルヒラ、ソレイラントのいずれかに行く

金遣いについて、セリエナとベルナールから意見を求められる。「そうですよ」を選択するとセリエナとの友好度が+5、「いえ、そうは思いません」選択時はベルナールとの友好度が+5になる。

ウィザーズアカデミー

条件
・ソレイラントでセリエナに酒場に連れ込まれるイベント発生後12日以上経過してから再び訪れる

似たもの同士

条件
・イベント「ウィザーズアカデミー」発生後18日以上経過
・イベント「封印の洞窟」が発生していること

セリエナからアカデミーを紹介してもらえるのが「ウィザーズアカデミー」。「似たもの同士」は、酒場で酔っぱらいに絡まれたところをセリエナに助けられるイベントで、セリエナとの友好度が+3される。

食えるときに食え!

条件
・イベント「似たもの同士」発生後30日以上経過していること
・ヒルヒラ~ソレイラント間のフィールドマップ上で発生

憧れ

条件
・イベント「食えるときに食え!」発生後11日以上経過している
・いずれかの街・村に着いたとき80%の確率で発生

「食えるときに食え!」では、ベルナールに特製料理を食べさせられる。「憧れ」は、ベルナールが冒険者になったきっかけを話してくれるイベント。ベルナールとの友好度が前者は+3、後者は+2。

デュラン

虹色の円盤

条件
・イベント「似たもの同士」発生後10日以上経過していること
・バスター村以外の酒場に行ったとき60%の確率で発生

デュランが虹色の円盤に映し出された妻子をのろけながら紹介する。デュランとの友好度+5。このイベント発生後、50日以上経過してからセルかソレイラントに行くと、80%の確率で虹色の円盤をなくしたデュランのイベントが発生する。見つければ友好度+15上昇する。

ルーシア

神竜シエルグリス

条件
・イベント「解く者封ず者」が発生していること
・宿屋で宿泊すること

ある晩、ノアが寝ていると夢の中に白い竜が現れ、意味深なメッセージを告げる。発生したからといって特に何もないが、のちのルーシアの重要なイベントにつながるので見ておいたほうがいいだろう。

二人と一匹の夜

条件
・イベント「似たもの同士」が発生していること
・ソレイラントの酒場に行くこと

宿に泊まれなくて困っているルーシアと出会うイベント。「助ける」を選択した場合、銀貨50枚を失い、ルーシアとの友好度+10。「ほっとく」選択時は、20日以上経過後に街道で会うイベントが発生する。

ベノムサーペント

条件
・前回ルーシアに会ってから20日以上経過していること
・バスター村に向かうこと(バスター村を訪れたことがある)

ベノムサーペントの毒に倒れたワーズを助けるイベント。ベノムサーペントを倒す、エリクサーを使う、キュアーディジーズの魔法を唱えるのいずれかの方法で助けることができる。ノアがワーズを助けた場合、ルーシアとの友好度が+20される。

ロイヤル関連

調査せよ!

条件
・イベント「火の神殿」が発生していること
・ソレイラントの酒場に行くと70%の確率で発生

国王暗殺計画書

条件
・酒場の主人に国王暗殺計画書を譲っていないこと
・ソレイラントの王宮に行くこと

怪しい廃屋の調査を頼まれ、そこで国王暗殺計画書を見つける。酒場の主人に譲ると、銀貨2500枚を入手してイベント終了。王宮に持って行くと、銀貨5000枚と通行許可証がもらえる。すでにイベント「白熱戦!」で王宮に出入りしていた場合は、銀貨10000枚の報酬が得られる。

白熱戦!

条件
・セルの武闘大会Cランクで決勝まで勝ち進むこと

Cランクの決勝戦で、カディード王子と対決するイベント。戦闘に勝利すると、王子からソレイラント王宮の通行許可証をもらうことができる。イベント「国王暗殺計画書」発生後だった場合は、メッセージが変化するのみ。

お茶会

条件
・王宮のカレンの部屋に行くと、40%の確率で発生

命星

条件
・イベント「お茶会」発生後10日以上経過している
・イベント「ウィザーズアカデミー」「お届け物」が発生している

2度目のお茶会のあと、倒れたカレン姫を助ける一連のイベント。発生後50日以内に命星を見つけ、フォルケンの大砲で打ち上げることができれば、カレンを救うことができるぞ。それ以外では、強制的に50日間は王宮に入ることができなくなる。

その他

ポネポネ~トト

条件
・イベント「いいひと」が発生していること
・フィールドマップ上にいること

魔獣に襲われている飛びリスの子を助ける。このイベントから60日以上経過後には、ケガが治ったトトに森へ帰るよう勧めるイベントが発生する。

女盗賊アトレッタ

条件
・虹色の円盤発見後、またはイベント「ベノムサーペント」発生後16日以上経過してからソレイラントへ

ソレイラントで出会ったあと、セルで盗賊団奪回の手伝いを頼まれる。戦闘勝利時はサファイアとダイアモンド、敗北時は銀貨1500枚を得る。

お届け物

条件
・イベント「湖畔の塔」が発生していること
・セルの酒場で燃える土の調達依頼を引き受けること

ヒルヒラ~ソレイラント間の湿地帯で燃える土を手に入れ、フォルケンに届ける。依頼達成より40日以上経過後、フォルケンが騎士の剣をくれる。

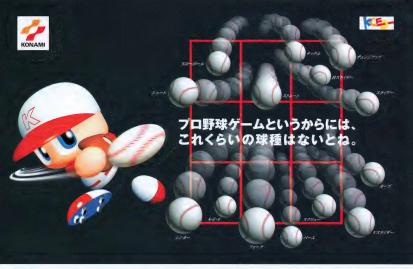
KONAMI

スローボール
ナックル
チェンジアップ
シュート
Hスライダー
ストレート
スライダー

プロ野球ゲームというからには、
これくらいの球種はないとね。

カーブ
S・F・F
スクリュー
シンカー
パーム
Vスライダー
フォーク

No.1プロ野球ゲーム。

※'98年度ファミ通販売本数ランキングデータ累計より

◯'99年度最新選手データ搭載! 時速155kmの彼もいる。
'99年のプロ野球の顔ぶれが勢ぞろい。あの大物新人も新外国人選手もいるぞ。

◯大好評サクセスモードは「社会人編」へと進化。
パワプロシリーズもうひとつの楽しみサクセスモード。今回は社会人野球を経てプロ入りを目指せ!

◯PS版オリジナル「プロ野球公式戦記録モード」新登場!!
プロ野球公式戦の詳細記録を見ることができるぞ! プロ野球ファン垂涎の新機能だ。

◯他にもプロ野球を楽しむ多彩な要素を満載!!
よりドラマティックになった「ペナントモード」。球場も3Dポリゴン化などなど。
プロ野球をより楽しむための新システムを搭載。ますます進化したパワプロにご期待ください。

じっきょうパワフルプロやきゅう
実況パワフルプロ野球®
'99開幕版
かいまくばん

プレイステーション用ソフト
「実況パワフルプロ野球®'99開幕版」
7月22日発売
メーカー希望小売価格 5,800円(税別)

コナミ株式会社 本社/〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1
北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社
大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/中央コナミ株式会社

●商品に関するお問い合わせは お客様相談室 コナミホットライン TEL.03-3586-1573
営業時間 月～金曜日(祝日を除く)午前9:00～午後7:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。
●最新情報はコナミテレフォンサービス(毎月第2・4月曜日 内容一新) 東京 03-3436-2277 大阪 06-6455-0477
●インターネット情報サービス ホームページアドレス http://www.konami.co.jp/

本格的な夏直前。夏休みに遊ぶゲームはこのページで選んで買ってね。

Soft

Reviewer

ウォルフ中村
●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。

なんでもゆうこ
●フィーリンク重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。

TAC☆
●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡

[illegible]イドム
●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT&STG完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。

PON
●愛ある批評がモットー
RPGや育成もの、ケモノものにはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。

かわち山田
●ゲーム下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡

ヒロポン
●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員?

バリオス[illegible]
●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好き。

トモザ
●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り?

本郷[illegible]
●ゲームで人生間違えました
ゲームがなかったら、もっと有意義に人生を歩めたはず。大学6年で職業フリーター。

ウォルフ中村

私が「操作性」と書くときは主にシステム設計部分を指しています。「操作感」と書くときは、キー反応等のプログラム処理部分を指しています。そう使い分けていますので、うまく読み取ってくださいね。

なんでもゆうこ

先週、映画を見て思わず涙。昨日はTVで感涙。編集部でその話をしたら「おかしすぎて泣いたの?」とか「笑い転げたんだね」とか言われました。いつの間にそんなイメージが定着したんだろう……。

かわち山田

最近、自堕落な生活をしていたら、お腹まわりに脂肪がつきまくり。ということで、唐辛子ダイエットに挑戦。もうこれが、食が進む進む。って、逆効果やん。こんどは資生堂のギムリンドに挑戦するかな。

本郷[illegible]

『DINO』が楽しくて誰かに話そうとしたら、友だちは試験で忙しくて誰も聞いてくれません。仕方ないので、妹(社会人)に話したら、ちょっとバカにされました。理解されないのは悲しいことです。

イラスト/路みちる

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

■スクウェア■A・RPG■7月15日
■¥6,800(CD2枚組)■MC(2ブロック)/PS(6ブロック)/AC(DS対応)/2P同時プレイ可

人気アクションRPGの続編。街やダンジョンなどをマップに自由に配置して、世界をプレイヤーの手で創り上げていく点が特徴。

システムやグラフィックは独特だが、とまどうのは序盤だけ。すぐに「アーティファクト探し」を楽しめるようになる。必殺技や魔法をボタンひとつで出せる戦闘もACT感覚で楽しめる。全体的な操作感も良好(アナログスティックに対応しているのに、ボタンを併用しないとダッシュできないのは残念)。ただ、「冒険→アーティファクト発見→ランドメイク」という流れの積み重ねで物語が進行していくため、プレイがどうしても単調になりがちで…。とはいえ、ゴーレム作成、図鑑の完成といった楽しみ方も用意されているので、この世界さえ好きになれれば長い間楽しめる。 **75**

世界中を旅する通常のRPGとは違って、イベントをひとつひとつこなしていくところが新鮮でした。ダンジョン探索あり、事件の解決ありと、いろんなお話が楽しめるし、なによりサクサク進められます。クリアの順番がプレイヤーまかせなのも好印象。さらには、モンスターの育成、楽器や武器の作成までできちゃって、とても自由に遊べるように作ってありました。緊張感が持続するアクションバトルも楽しいし、戦闘後のHP回復が自動なところも◎。ほのぼのとした雰囲気もグッドですね。普通のRPGは肩がこる〜って人には、うってつけのゲームかもしれません。 **85**

たくさん用意されているミニイベントをクリアしていくタイプ。1時間程度でクリアできるイベントが多いので(腕しだい)、サクサクプレイできるし、少しだけゲームをしたいときには快適。個人的には好きです。ただ、最終的な目的が見えにくいのが難。あと、ザコとの戦闘のときに、敵が多い状態で画面端に追い込まれると、何もできずに負けてしまうという現象がよくありました(遠距離十マヒ系攻撃をしてくる敵がいるとよく起こる)。その場でコンティニューができるから、まだ許せるけどさ。ワールドマップ上でセーブできればもっと快適だったと思う。 **85**

GBやSFCで人気のあったアクションRPG。今作の特徴は、街や洞窟などを置く場所によって敵の強さが変化する"ランドメイクシステム"。プレイすると、それほど敵の強さの違いは感じられなかったけど、自分が世界を作っているという感覚があって個人的には楽しめました。また、絵本の挿し絵のような繊細なグラフィックも◎。本作の持つメルヘンチックなイメージにピッタリだと思います。アクション部分もていねいに作られていて、技の発見や連続攻撃のつながりを見つけるのが楽しかったです。正統派ファンタジーRPG好きは親を質に入れても買いましょう!! **90**

※『聖剣伝説』には『フロントミッション サード』、『DEWPRISM(デュープリズム)』ほか1本の体験版が同梱されています。

実況パワフルプロ野球'99開幕版

■コナミ■SPG
■7月22日■¥5,800
■MC(2ブロック)/AC(DS対応)/2P対戦可

選手の育成が楽しめるサクセスモードが人気の野球ゲームのPS版最新作。今回は、社会人として会社で働きながらプロを目指す。

ベースはN64版の『6』だが、かなり手が加えられている(データが新しい、シナリオモードの内容が一新されたなど)。サクセスの内容が完全なオリジナルになったこと、プレイ中に年間スケジュールを参照できることなどもうれしい。ただ、操作系まで『6』のサクセスそっくりになったため、前作で重宝した「R1ボタンを押し続けると選択肢まで早送りできる」という機能が削除されてしまったのは痛い(何度もボタン入力を求められる早送りはある)。ちなみに今作では野球シーンがポリゴン化された。見た目はドット絵よりも粗くなったが、違和感なくプレイすることができた。 **90**

仕事がうまくいくと役職が上がって、チームのキャプテンにもなれるサクセスのシステムが、張り合いがあって、すごく楽しめました。でも入社1年で部長に昇格しちゃうところには、だいぶムリがあるけどね(笑)。これまでのシリーズとくらべると難易度は低めみたいで、選手の能力がそんなにバッとしていなくても、プロ入りはできてしまいます。ただ、セーブが上書きのみなのと、保存するとタイトルに戻ってしまうのは、毎回の仕様なんだけど、ちょっと不親切かな。野球ゲームがヘタな私でも、設定をいじればそれなりに遊べるところは、ありがたかったです。 **80**

さすが本家ダイヤモンドヘッドが制作しただけあって、前作までとはくらべモノにならないデキ。試合前や各モードに入る前の読み込み時間が前作よりはるかに短い。試合中のチェンジ時やヒット時の画面の切り替わりなども速く、テンポよくゲームができる。ただし、N64版『6』を知っているとヒット時の打球の速度が少し気になるけど。もう一方のメインのサクセスですが、やることが多いので、初心者にはちょっと難しいかも。まぁ、何度もプレイするものだから、すぐに攻略できちゃうと楽しくないけどね。どっちにしろPS最高の野球ゲーム。買って損なし。 **95**

前作とはまったく別物。もうN64版を横目で見てて、くやしい思いをすることもないですね。さすがにアナコンでの操作や、読み込みには、まだ多少いらつきますが、この進歩には脱帽です。サクセスも自分で試合をする部分が多すぎてつらいですが、「これでもか」という感じのサービス精神満載で、何度遊んでもあきさせません。ただN64版をプレイしていないとわからない設定が目立つのはPS版で初めて遊ぶ人への配慮不足かな。98公式記録モードは少しでも野球を知っている人なら、ぜひ見ておくべき。ここまですごいデータなら、それだけで買ってもいいかも。 **90**

トロンにコブン

■カプコン■ACT
■7月22日■¥5,800■MC(1ブロック)/PS(5ブロック)/DS(AC非対応)

手下ロボット「コブン」を指揮して、ACTやRPG、PZGなど変化に富んだステージをクリアしていくバラエティ豊かなACT。

「お金を100万ためる」という目的こそあるものの、手段はプレイヤーまかせなので自由度は比較的高い。自分のテクニックでは戦闘に勝てないときも、コブンに自機（グスタフ）を強化させる、鍛えたコブンに戦ってもらうなど別の解決策が用意されている点も○。アイテム数は多いが、その多くが特定場所でしか使えないため混乱することも少ない。ミニゲームを中断して再挑戦するコマンドがない、アクションパートのカメラ視点切り替えがやや面倒、読み込み時に少し待たされるなどは残念。10数時間でクリアできるが遊びがいはあるし、体験版もついていて満足度は高い。

90

銀行を襲ったりドロボウしたりと、やりたい放題できるのがおもしろいですね。戦闘では、コブンたちも操ることになるから難しそうに見えるけど、操作自体があんまり複雑じゃない上に、ロックオンすると自動的に敵のほうを向いてくれる親切なシステムのおかげで、むしろ遊びやすい印象を受けました。グスタフの操作性があまりよくなかったのと、ミッションの難易度が急激に上がってしまうのが気になったけどね。コブンで木を揺さぶるとリンゴが落ちてきたり、爆破した家から人が飛び出してきたりと、細かいところでニヤっとさせてくれるゲームでした。

75

ACTやPZG、ダンジョンRPGなどが入っておトクなゲーム。各ゲームにはあまり奥の深さは感じられないけど、これはコブンの育成がメインのためでしょう。でも、もうちょっと楽しませてほしい気も。育成はランダム要素がやや目立ち、綿密に育てたいタイプの人には不向きかも。まあ、この底抜けに楽しい雰囲気には、これが合っているけどね。ACTの操作は2パターンから選択できるので、操作はカンタンで親切。でも、視点をグスタフの正面をとらえるタイプにしてくれたほうがよかった。とにかくコブンが健気でバカチンでいい味を出しているゲームです。

80

このゲーム、とにかくコブンを育てるのが超楽しいです。そいつがどんな能力を発揮するようになるのか、育ててみないとわからないというのが、すごくワクワクなんですよね。コブンの成長度と、クリアすることで上がっていく各ミッションの難易度は、絶妙にバランスがとれているので、ラストまでコブンを育てようっていう意欲が薄れることはありません。リアクションもコブンによってさまざまだから愛着がわくし、「指揮弾」や「特殊能力」のシステムもかなりイケてます。育成が嫌いじゃない人なら、絶対オススメ。『ロックマン』ファンじゃなくても全然OKです。

90

※『トロンにコブン』には『ロックマン DASH2』の体験版が同梱されています。

どこでもいっしょ

■SCEI■ETC
■7月22日■¥3,800
■PS(15ブロック)

ポケステの中に住む「ポケピ」との会話を楽しむポケステ専用のコミュニケーションソフト。友だちのポケピとのしりとりも可能。

基本的には単なる言葉遊びゲームでしかない。だが、キャラが健気でリアクションも楽しいので育てているうちにどんどん愛情が深まっていく（いろいろと単語を覚えさせることで、その傾向はさらに強まる）。ポケステだけで遊んでいると会話内容が単調になるものの、PSにつなげば会話やアニメのバリエーションが増える（入れ代わる）点もいい。ポケステに移さなくても動かせるが、このゲームの一番の魅力は「複数の人との、ポケステを介したコミュニケーション」にあるので、そういう環境にないと十分に楽しめないだろう。文字入力を含め操作感は良好。ハマれます。

85

泣いたり怒ったりと、リアクションがコロコロ変わるキャラがカワイイ。もう、愛着わきまくりです。教えた言葉がうまく文章になっていないことも多いんだけど、そのたどたどしさが愛敬たっぷりで、いかにもおバカ。友だちと情報交換することで、その友だちが入力したヘンな言葉を覚えちゃったり、思わぬ秘密をばらされたりと、さらに楽しみが増えるってところもいいですね。エンディングまでは思ったより短めだったけど、キャラによって性格がぜんぜん違っているから、何度も遊べるはず。ただ、会話のパターンを全部見ようとすると、けっこうたいへんかも。

85

内容はポケステ版「ポストペット」という感じ。プレイヤーが言葉を教えて育成するタイプ。ちゃんと自分の教えた言葉を上手に使って、ひとり言を言ったりするかしこさにビックリさせられる。ひとりでキャラの行動や日記を見るだけでも楽しいけど、ほかのプレイヤーと名刺交換したり、しりとりをしてワイワイ楽しむとさらに○。自分の名刺を後から変更できれば、もっとよかったんだけど。でも、このゲームに問題があるとすれば、名刺交換やしりとりができる友だちがいるかと、いまだに売り切れ、入荷未定状態のポケステをソフトと一緒に買えるかの2点だけかも。

90

「言葉を教えることができる」というよりも「思わず教えたくなっちゃう」作りになっているのがスバラシイ。しりとりやクイズなどの遊びが用意されていたり、キャラのほうから質問してきたりするので、ついついハマってしまいます。名刺交換した友だちの秘密を「ねえ、絶対にナイショなんだけど…」って教えてくれることがあったりするので、友だちとの通信もすごく楽しいし（笑）。キャラの性格設定も妙に人間くさくてグッドです。操作がシンプルで、インターフェイスもわかりやすいから、普段ゲームをやらない人でもOK。この内容でこの値段は〝買い〟でしょう。

85

リモートコントロールダンディ

■ヒューマン■3D・ACT
■7月22日■¥5,800■MC(1ブロック)/PS(1ブロック)/DS(AC非対応)

巨大ロボットを操作してミッションをクリアしていくACT。ストーリーはAVG形式で進行する。2P対戦もできるぞ。

アイデアがいい。「ロボットだけでなく、操縦者も操作する」という制約はプレイする上できびしいが、バランスは取れている。ただ、操作方法はシンプルなのに、クセの強い視点がゲームを複雑に見せてしまっているのはもったいない。ロボット操作時とキャラ操作時とで視点が異なるのは問題ないが、切り替えるたびに角度を調整し直す必要がある点も不便。早送りできるとはいえ文字表示速度を変えられない、再挑戦時にイベントデモを飛ばせない（発進シーンはスキップ可）等も残念。被害を抑え、住民感情を悪化させずに平和を守るのは難しい。しかし、やりがいもある。

70

ロボットができるアクションが多くて混乱するかなと思いきや、技をじっくりと覚えていけるようなシステムで安心安心。リアルさを追求しているみたいで、ロボットが歩くたびに画面が揺れるは、ズバーンっていう大音響が響くはですごい迫力。さらには、戦闘で建物が壊れると莫大な賠償金がとられたり、プレイヤーがロボットに踏まれたりして体力が減ったりする凝りよう。だから実はロボットを操作している間中、かなり神経を使うゲームなんです。とにかく暴れたいって人には、あまりオススメできません（笑）。あと、ストーリー部分を飛ばせないのはマイナスかな。

80

鉄人28号とかジャイアントロボ（少し違うけど）のように、ロボットをリモコン操縦して敵を倒すゲーム。ロボットに乗り込んで……というのはよくあるけど、リモコンタイプは少ないので新鮮、っていうか、メチャ楽しい。ロボの操作方法が少し複雑な上、主人公も操作しないといけないので慣れるのがたいへん。両方とも足遅いし。でも操作法を覚えるミッションがあるので大丈夫だけどね。ロボの動きがトロいので、中～後半の敵が使用する飛び道具が避けにくいのが難点。ストーリーがナニ（プレイすればわかる）なのはご愛敬。ミッション数も豊富で長く遊べてグー。

85

メインとなる3D・ACTパートでは、ロボットが歩くと画面が揺れ、DSが震えるなど、ロボットの〝巨大さ〟をうまく表現していて、プレイしていてワクワクしました。ちょっと操作にクセ（ロボットと主人公を操作しないといけない）があるけど、難易度もわりと低めに（特に前半）設定してあるし、ロボットの動きも（巨大だから？）遅いので、「ロボットものに興味はあるけれど、ACTはちょっと…」という人でも十分に楽しめるはず。あとは登場するキャラがかっこよくて、ストーリーや演出がもっと燃えるものだったら、よかったんだけど。おしいなぁ。

75

バーガーバーガー2

■ギャップス■SLG
■7月15日■¥5,800
■MC(4ブロック)/PS(5ブロック)

ハンバーガーショップの経営者として、オリジナルバーガーを作り、エリアー番店を目指すSLGの続編。

[illegible]イドム

操作性は合格ライン。システムを覚えられるチュートリアルも親切。全体的にはしっかり作られているし、ジックリ時間をかけて遊べる奥深さもある。とくに、さまざまな食材で新しいハンバーガーを作っていくのはかなり楽しい。ただ、経営上有効なことがハッキリ読めるゲームではないだけに、具体的な攻略としては、「いろいろ試してみる」ことしかない。それが楽しめる人にオススメしたい。

80

TAC☆

「変なバーガーを作って笑えるSLG」ぐらいのイメージだったんだけど、やってみたら予想外にマトモ。まじめに営業拡大するのはなかなかタイヘンで楽しめる。でも、てきとうに流して変なバーガーを作ってても、すぐにゲームオーバーにはならないので、バカなプレイも可能だぞ。経営が苦手ならポケステのミニゲームで資金をかせげるのもウレシイ。緻密な計算よりも試行錯誤を楽しむ人向きだ。

75

海のぬし釣り —宝島に向かって—

■パックインソフト■RPG
■7月22日■¥4,800
■MC(1ブロック)/つりコン対応

「海のぬし」を釣り上げることが目的のRPG。つりコン対応でリアルな海釣り気分が味わえる。

トモザ

魚が喰いついた瞬間や釣りバトルの最中のDSの振動がプレイしやすさにつながっていて実にいいですね～。全体的にほのぼのとして楽しいっス。短所はマップ画面での操作性がよくないこと。それと魚のグラフィックの工夫の少なさ。完全に釣り上げるまで、種類しかわからないのはさみしいッス。バトル中でも大きさの違いがわかるとか、一匹ごとの特徴の変化をつけてくれると楽しかったっス。

70

ヒロポン

好きなのよぉ、『ぬし釣り』シリーズ。釣りの合間に動物たちとのふれあいとかあって、プレイするとなんだか優しい気持ちになれるんだよねぇ。「魚影で獲物の判別がしやすくなった」なんてシステム面の改良も加わってるし、今回も安らいだ気分でドップリ楽しんで…って思ったんだけどさぁ。フィールドの徒歩での移動がトロすぎ！ あちこちに移動するゲームなだけに、ちょっともったいない感じ。

75

THE BOOK OF WATERMARKS

■SCEI■AVG
■7月15日■¥6,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)

シェイクスピア最後の戯曲「テンペスト」を題材にしたAVG。12冊の魔法書を探し、封印を解くのが目的。

PON

グラフィックの素晴らしさに脱帽。特にムービーシーンは映画のように美しくなめらかです。『MYST』系のAVGだけど、難易度は比較的低く、つまったときにはヒントも得られるなど親切な作り。ただ、読み込みや移動速度が遅いので、せっかちな人には向かないでしょう。あと、謎さえ解ければ短時間でクリアできてしまうため（私は約5時間でクリア）、ボリューム感に欠けるのが残念ですね。

75

バリオス

画面上のグラフィック情報だけで、推理をめぐらし、さまざまな仕掛けを解いていくので、注意力のない人にはむずかしいかも。ともあれ、自分なりの推理をし、実際に行動した結果、仕掛けが解ければかなり気持ちがいい。でも、主観視点で3D空間をゆっくり移動するのは、そう快さにかける。推理の実証がすぐにはできないし、3D酔いもする。移動スピードがもう少し速いとよかったのになあ。

70

シミュレーションプロ野球'99

■ヘクト■SLG
■7月22日■¥5,800
■MC(12ブロック)

プロ野球チームの監督として選手に指示を出し、ペナントレース優勝を目指すSLG。全選手が実名で登場。

ヒロポン

1試合にかかる時間が、長すぎる感じかな？　長い試合時間が、監督もしくはキャッチャーとして試合をリードしていくというおもしろさを味わせるために必要なことはわかるけどね。試合中に指示できる内容が細かく分かれてたり、モード変更があったりと、システムは親切設計なんでのんびりとプレイするには○。でも、オイラみたいなせっかちさんだと、途中で飽きちゃうんじゃないかな。

70

バリオス

手軽に監督もしくはキャッチャーになった気分で野球を体験できるゲーム。プロ野球観戦をしているときに、「自分なら絶対こう指示する」などと、思ったことがある人は、自分の選手への指示が試合に反映されるので楽しめると思う。今年に入ってからの選手データも反映されているので、これからのペナントレース予測の参考にもなる。このシステムで対戦プレイができれば、もっと○だったかも。

60

Startling Odyssey —Blue Evolution—

■レイ・フォース■RPG
■7月15日■¥6,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

主人公レオンとなって世界の破滅を阻止するために冒険するRPG。緑川光をはじめ、有名声優が多数出演。

PON

ゲームの作り自体が古く、目新しい要素はあまりない。しかしそれだけに遊びやすいのも確か。移動速度が速く、読み込みやレスポンスも快適で、気持ちよくサクサク進められます。ただ、宿屋セーブが基本なのに、全滅＝ゲームオーバーなのはきびしい。あと豪華声優陣起用とはいえ、イベントシーンでちょっとだけしかしゃべらないのはガッカリ。オーソドックスなRPGが好きなら、ってとこかな。

65

バリオス

何年も前に発売されたソフトのリメイク版ということで、全体的にちょっと古くさいなあという印象を受ける。しかし、当時人気のあった作品だけあって、RPGとしてのツボはきちんと押さえているので、王道的なRPGが好きな人はかなり楽しめると思う。インパクトゲージによって、クリティカルヒットの確率が変化する戦闘シーンや、重要シーンでの声やアニメなどの演出はけっこうグーかも。

70

その他のソフト ～ピックアップ～

GERMS

■ケーエージェイ■RPG
■7月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)
プレイヤーが新聞記者となってある地方都市で起こる謎の「人間変異」事件に挑むRPG。人間の残留思念を調べて捜査を進めるなど、サイバーパンク的な雰囲気。

■バンプレスト■ETC
■7月22日■¥3,800
■MC(1ブロック)、MC、4P対戦可
仮面ライダーや、怪傑ズバットなど、往年の東映特撮ヒーローのデータベースやカラオケが手に入るファン感涙のクイズゲーム。カルトなクイズがそろっているぞ。

THEピンボール

■カルチュア・パブリッシャーズ■ETC
■7月22日■¥1,500
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)
ゲームセンターの臨場感をそのまま再現したピンボール。特殊仕様のオリジナル機種を2台収録。PSならではの派手で楽しい演出が加えられている。

THEレース

■カルチュア・パブリッシャーズ■RCG
■7月22日■¥1,500
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)
3DタイプのRCG。GTカータイプのマシンがサーキットでいかに周回ラップを縮めるかを競う。ライン取りやドリフトなどによるマシンの挙動を細かく計算した本格派。

■サクセス■ETC
■7月22日■¥1,500
■MC(1ブロック)、DS(AC非対応)
アーサー王伝説をモチーフにしたストーリーを3台のピンボール台を駆使して完成させる、今までにないスケールのピンボール。多数の登場人物が登場、隠しグラフィックも豊富。

■サクセス■SLG
■7月22日■¥1,500
■MC(1ブロック)
実際の背景を撮り込んだ舞台で展開する恋愛SLG。親に交際を反対されるなど恋愛のつらい部分も忠実に再現。会話シーンは全編フルボイスで感情移入しやすくなっている。

■サクセス■ETC
■7月22日■¥1,500
■MC(1ブロック)
用意された15人のキャラと、とことん麻雀が楽しめる、低価格シリーズの麻雀。自分の打ち筋や好きな役などをデータ化してくれるので、実際に麻雀を打つときの参考にできる。

バルディッシュ ～クロムフォードの住人たち～

■イマディオ■RPG
■7月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)

世界最古の宝を求めて、4つのダンジョンを探索していくRPG。冒険するたびにマップ構造が変化。

TAC☆

『ローグ』系ゲームはシステムが命なんだけど、これはダンジョン内での操作性や視界の悪さ、街でのマップ移動など、システム的な消化不足が目立つ。レベルの持ち越しで難度を下げているのに、死んだらゲームオーバー（街でのセーブからやり直し）など、妙に不親切だったりもする。街の人とのイベントや、称号など、おもしろくなりそうな要素はあるのに、そこまでやり込むのがつらくては…。

50

トモザ

『WIZ』好きなボクは最初のキャラクター作成に、楽しくハマりました。ルーレットで高い数値を出すために何回もやり直したっス。でも、最初に選べる種族が少ないのは不満かな。顔グラフィックも自分で作れればよかったのに。あるダンジョンのボスはインパクトがなくてがっかり。ザコキャラだと思って倒しちゃったッス。序盤は手応えがあって楽しいのに、後半ちょっと簡単になりすぎかな。

70

激走 トマランナー

■SCEI■RCG
■7月22日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可

個性豊かなキャラが、続々と登場するRCG。パンチや体当たりで相手への妨害もできる。2P対戦も可能。

PON

コースに点在するポールやマット、鉄棒などに対して、いかに的確に反応できるかが重要なので、プレイ感覚はRCGというよりACTっぽいですね。いたるところに隠された近道があって、ベストコースを探す楽しみもあります。しかしおじゃまキャラが多く、結局は覚えゲーと化しているため、スピード感やそう快感はイマイチ。また、独特の濃いノリは、好き嫌いがはっきり分かれそうです。

60

イドム

イロモノっぽい雰囲気作りは、いい意味で突き抜けていてグッド。当たり判定もしっかり作られているし、操作性も悪くない。操作感覚はACTに近く、コース上のしかけを使って、テンポよく連続ジャンプを決めたりするのは相当に気持ちがいい。その意味では、しかけの配置と、それを使った一連の動作をめぐる「覚えゲー」の要素が目立つ。覚えゲーが苦手な人や、タイムを極めたい人には向かない。

60

ふぃんがあ★ふらっしんぐ

■アフェクト■PZG
■7月15日■¥4,200
■MC(1ブロック)

グーの敵にはパーの弾を撃つなど、じゃんけんをテーマにしたPZG。派手な連鎖も楽しめるぞ。

TAC☆

大昔にあった、電卓ゲームのシューティングに近い感触。思考じゃなくて、瞬間の認識と判断力で勝負というタイプのアクションパズルっすね。連鎖は用意されたパターンにあわせて組む感じ。思考スピードというよりも、そのパターンを見切って覚えるのが攻略の中心になってくるんで、あまり奥の深さはないかな。グー・チョキ・パーのキャラが、ちょっと見分けにくいのも気になるところ。

55

トモザ

1日数10分しかゲームができない多忙な人にも楽しめるお手軽さはあるっス。操作性はいいし、ゲームオーバーになりそうなときも意外にねばれるので、プレイしやすいですね。動きが止められるまじっくぼーるは反射神経が鈍めのボクにはありがたかったっス。でも、連鎖の組み方とかにも、本腰を入れたいほどの奥の深さはなく、ACTに近い感じ。モードとかで、内容が膨らませればよかったのに……。

55

DPSオススメ 今号は一気CHECK!

質のいい作品がそろった今回のレビュー。なかでも堅実な作りのうまさに評価が集まった『聖剣』と、インパクトのある新鮮味を評価された『リモコン』が対照的でした。『パワプロ』『トロコブ』は育成ファンには絶対のオススメ。『どこでも～』は現在編集部で一番はやっているゲームです。ぜひ一度プレイしてみてください。さて読者の方から各レビュアーの好きなゲームなど、各レビュアーの個人情報を知りたいという要望をいただきました。今後の参考にさせていただきます。

※7月22日発売の『Super Lite 1500シリーズ　テナントウォーズα』は事情により次号の掲載となります。

スピードはひかえめに。シートベルトは忘れずに。クルマが未来になっていく。TOYOTA

PRESENTS

プレイステーション版オリジナルレーシングゲーム

Netz Racing

今ならネッツでもらえます。

リアルからバーチャルへ、

バーチャルからリアルへ。

いま全国のNetz店ではご来場のうえ、アンケートにお答えいただいたお客様の中から抽選で5万名様に
ネッツオリジナルのプレイステーション版ゲームソフト「Netz Racing」をプレゼント。
詳しくは店頭でどうぞ。

リアルなマシンの挙動でレースの迫力を体感。
開発はアドバンレーシング、峠MAX2など、ゲームシーンをリードするあのアトラスが担当。

上下画面分割もできる迫力のVSモード

多彩に変化するコースコンディション

(非売品)

登場車種

アルテッツァ、チェイサー、アリスト、MR2、スプリンタートレノの5車種8グレード

プレゼント期間

平成11年6月5日〜7月31日まで

まるで実車感覚のマシンの挙動はアクセル全開のストレートや火花の散るコーナーでの激しいバトルをリアルに再現。高いクオリティはスポーティーカーの熱い走りをおもいきり堪能できる。

もちろん車検も、うけたまわります。ボディコート、ガラスコートからオイル交換までメンテナンスメニューも充実。あなたの愛車のカスタマイズもおまかせください。

アリスト　チェイサー　アルテッツァ　スプリンター　スプリンタートレノ　スプリンターカリブ　ラウム　スターレット　ヴィッツ　MR2　RAV4 J　グランビア　ライトエースノア

読者からいろいろなPS記録を募集している「DPSコロシアム」。毎号このコーナーを楽しみにしてくれてる人も多いと思うけど、都合により次号のVol.115では1回お休みさせてもらうぞ(本当にごめんね！)。6月20日消印で正式募集をしめ切った種目の最終発表は、8月27日発売のVol.117で発表させてもらうのでハガキを送った人は、ちょっと待っててね！

当コーナーが保管する"超人の足跡(そくせき)"を大公開!!

「DPSコロシアム」は、ただ単にPSソフトの記録を募集して、それを発表するだけの場所ではない。このコーナーでしかできない、このコーナーならではの企画なども積極的に行ってきた（「オリジナルグッズ披露宴」などもそのひとつだ）。そんな中で、このコーナーが始まってから今まで、実に4年以上をかけてまとめあげ、保管してきた「超人プレイビデオ」というものが存在する。今回は、読者に知ってもらう機会の少なかったこのビデオについて詳しく紹介しよう。

保管の理由① このコーナーの義務

このコーナーには、超人と呼ぶにふさわしい読者たちから、日本最高レベルのゲームプレイを収めたビデオテープがよく送られてくる。その保管はこのコーナーの義務と考え、それらのプレイを（本人の了解をとって）ダビングして今日まで大切に保管してきたのだ。

保管の理由② このスゴさを伝えたい

こうしてこのコーナーには、"超人の足跡"ともいうべき素晴らしいプレイがたくさん集められている（右にあげているのは、その中のほんの一部です）。そして、これらのプレイのスゴさを読者のみんなに伝えるためにも、保管を続けてきたのだ。

収録例 『風のクロノア』 エクストラ 1'42"03

キャラのカワいさが人気のACT『クロノア』で、エクストラビジョンのクリアタイムを競うというもの。このプレイには、優れたアイデアと、抜群のテクがつまっている。

▲プレイヤーは中津誠さん（埼玉県）。得意ジャンルはやっぱりACT。

収録例 『リッジレーサー』 T.T.トータル 2'28"664(#12)

PSでもっとも深く極められたRCG『リッジ』。このプレイでは、猛スピードで走りながら、それでいて正確にコーナーを抜けていく、神業を見ることができる。

▲プレイヤーは佐々木宏樹さん（北海道）。Vol.89でも登場してもらった。

収録例 『XI』 2の目で113チェイン

大人気を博したPZG。タイムリミテッドモードで2の目をひたすらチェインしていくこのプレイ。アドリブで状況判断しているのがスゴい。連続チェインも見事だ。

▲プレイヤーは岡田大亮さん（東京都）。3の目100チェインの最高記録も保持。

正式募集で入賞すれば、これらのプレイを見るチャンスが……

超人たちのプレイを収めた、この「超人プレイビデオ」には、これ以外にもまだまだたくさんのスーパープレイが収録されている。このビデオは、正式募集種目で入賞（ブロック当選含む）すれば誰でももらえるので、見たい人は頑張って記録を送ってみよう（詳しい獲得方法は記録確認のときに通知するぞ）。

ザ・挑戦者ランキング

■『スパイロ・ザ・ドラゴン』ワイルドスカイタイムアタック／徳山敏之（広島県）1'01"30
■『RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN』ステージごとのトドメファイナルのMAX斬数を競う（記録を出すのはどのステージでもいい）／奈良崎孝広（群馬県）2,366斬（斬使用）、2,282斬（初音使用）■『エースコンバット3 エレクトロスフィア』Enter-Disionで飛行訓練POINT（2次攻撃で獲得した点数は含まない）を競う／西田穣（兵庫県）3434点（F-16XFU使用）

●『海腹』で究極の記録が誕生

藤井昭太（大阪府）
オールクリアタイム 57"88

マニアが競い合ってきた『海腹川背・旬』で、57秒台の大記録が叩き出されたぞ。「F35と31のときは、自分でも驚くほど心臓がドキドキしてました。失敗らしい失敗もないし、これが限界かも（藤井さん談）」。

▲記録はビデオテープでも確認済み。写真はF31でのダッシュのシーン。

達成までのルート

F0▶4：50.08
F11▶4：54.95
F23▶4：57.30
F14▶4：56.20
F15▶4：50.96
F35▶4：46.95
F36▶4：55.31
F31▶2：55.30
F30▶4：55.05

オリジナルグッズ披露宴

チュチュのヌイグルミ
青木由佳（神奈川県）

青木さんが作ってくれたのは『ゼノギアス』のチュチュの（ゲームの設定にもとづく）実寸大のヌイグルミだ。細部まで丁寧に作られた、愛情いっぱいの作品に仕上がっている。ゲームショウに、このチュチュを持って出掛けたところ、たくさんの人に声をかけられ、とても幸せだったとか。もし「東京ゲームショウ'99秋」などでこのチュチュを見かけたら、「DPSで見ましたよ」って声をかけてあげてね。

このコーナー参加希望者は右の欄外参照!

●Vol.110オリジナルグッズプレゼント当選者：KENJI（群馬県）。※たくさんの応募ありがとう!! ●お願い：送った申請記録の訂正などをしたい場合には、このコーナー宛へのハガキで用件を伝えるようにしよう。電話での記録訂正（あるいは記録申請）は一切受け付けていないので、ご注意を!!

★記録募集情報●『サルゲッチュ』のタイムアタックで古生代「ちゃぷちゃぷいけ」の全サルを捕まえるまでのタイムを競う。ガチャメカは「メカボー」「ゲットアミ」「トビトンボ」「ダッシュフープ」のどれを使ってもOK。ハガキには「サルゲッチュ」と明記して「タイム」を書こう。しめ切りは8月20日、記録確認はビデオテープで●『メタルギア ソリッド インテグラル』で「VR MISSION（Vol.112の58ページ参照）」のクリアタイムを競う。『メタルギア ソリッドインテグラル』と明記して「タイム」を書こう。しめ切りは8月20日、記録確認はメモリーカードで行う。

正式募集の紹介　自慢の記録をハガキに書いてこのコーナーへ送ろう！

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればＯＫ。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

新登場　DINO CRISIS

ルール　普通にゲームを開始して、オールクリアするまでのタイム（エンディングのあとに表示されるタイム）を競う。設定などの制限はとくにないぞ。

申請記録　『ＤＩＮＯ ＣＲＩＳＩＳ』と明記して「タイム」を書こう。記録を出す全過程をビデオテープに収めておこう。

●記録の確認はビデオテープ使用

しめ切り▶9月20日消印有効

募集中　エースコンバット3

ルール①　「Scylla and Charybdis」クリア直後のトータルタイム（OPTIONSのRECORDSで確認できる）を競う。それまでの全ミッションで達成度Ａを獲得しておくこと。

申請記録　『ＡＣ３』と明記して「トータルタイム／選択した難易度」をハガキに書こう。Vol.110の『ＡＣ３』攻略も見ておくといいぞ。

●記録確認はメモリーカード

しめ切り▶8月20日消印有効

新登場　エースコンバット3

ルール②　最終面（エンディング前のステージ）到達までのトータルタイム（最終面の時間は含まない）を競う。それまでの全ミッションで達成度Ａを獲得しておくこと。

申請記録　『ＡＣ３（ルール②）』と明記して「タイム」を書こう。記録を出すときには、どのルート、どの最終面を選択しても構わないぞ。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶9月20日消印有効

新登場　あすか120%ファイナル BURNING Fest.

ルール　サバイバルで、ゲームオーバーになるまでのスコアを競う。選択するキャラは自由（記録は全キャラ共通で集計する）。各種設定の制限もとくにないぞ。

申請記録　『あすか120%ファイナル〜』と明記して「スコア／使用キャラ」を書こう。記録を出したときの画面をビデオテープに残しておこう。

●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶9月20日消印有効

この種目では上位入賞者に、ファミリーソフトさんのご厚意で提供された『あすか120%』関連のステキな賞品（ファンなら喉から手が出るほど欲しくなるはず！）をプレゼントするぞ。詳細はVol.117で発表するのでお楽しみに。

募集中　私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

ルール　「一人で遊ぶ」モードでのスコアの高さを競う。コンティニューは使用禁止。使用キャラは自由でエディットキャラを使っても構わない。各種設定はとくに制限しない。

申請記録　『ジャスティス２』と明記して「スコア／使用キャラ／エディットしてあるか否か」を書こう。余裕があれば使用した連続技も教えてね。

●記録確認はメモリーカード

しめ切り▶8月20日消印有効

挑戦の受け付けは…（掲載予定：7月20日消印有効まで▶Vol.117で発表）

〒101-8305　（株）メディアワークス　DPSコロシアム係まで

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男性30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般　上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

急募　このコーナーの"楽しみ方"についてご意見募集中！

読者のみなさんの「このページの楽しみ方」について、意見や体験談を緊急募集！　右にあるような楽しい体験談をお持ちの人は、ハガキまたは手紙に「郵便番号・住所・氏名（ペンネーム）・電話番号（連絡のつきやすい曜日や時間帯）・体験談など」を書いて、下の係まで送ってね。採用者には豪華賞品を贈らせてもらうぞ。

コロシアムご意見係まで　8月31日消印有効

その1　参加はしてないけど読むのは大好き！

「参加したことはないけど、いつも読んでます！」という人はいないかな？　そんなキミが、いつもどんな情報をチェックしているのか、ぜひ話を聞かせてほしい。「記録発表の"中間順位"で自分が何位くらいの実力なのか、いつもチェックしています」とか、「超人の攻略法はすごくためになるんです」などなど、待ってるぞ。

その2　このコーナーから学ばせてもらいました！

このコーナーをキッカケに何か新しい発見をした、なんて人はいないかな？　「ボクが一番ゲームがうまいと思ってたんですが、世の中広いことを知りました」とか、「オリジナルグッズ披露宴の影響で、私もグッズ作りが大好きになったんです」など、記事から影響を受けた話題なら何でもOKだ。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cと」係

コレがカラーの力なのです！　というか、なら、見せてみろって言われると弱いんですが。

▶広島県　枯雨優希さん：各女の子ごとにキチンと裏付けがあるのが、人気の秘訣？　Hはなくてもよかったワケです。

▼静岡県　功良カヲさん：いい顔です。自分の中でキチンとした「自分」が生まれてこないとこういう顔で笑えないんじゃないかなぁと思います。別にどういう風に生まれたのであっても、意志を構築する素養がある時点で人間と同格だと思うんですよね。

▲宮城県　フォレストさん　キャラ的な魅力もバッチリなんですが、選択肢やシステム的な分岐なんかでバリバリに楽しませてくれそうな『聖剣伝説』。あとは……ものスゴク悲しいバグが発売後に発見されないことを祈るばかりなのでした。笑。

▶埼玉県　高橋まさるさん：笑。プリクラ撮るでしょうねぇ。絶対。書き込みアリで。カラーペンとかたくさん携帯してそうです。

◀福岡県　望月きりかさん：ハッ……これは……移植化計画あてのハガキでした。すいません。気づくのが遅かったです。

▶大阪府　M／RYONさん：なんとなくいい勝負な気がします。ずっとジャレてそうな感じで。

◀兵庫県　SATOMIさん：なんだか世界中のアイドルになってきている彼女。日本人にはイマイチアレでも、外国の人にはバッチリなんでしょうか？　まあ、スタイルはものスゴイですからね。それにしてもあの顔は……ちょっと……。いいゲームなのに……って人、多いと思うんですけどね。

▲東京都　ばらスィーさん：なんでゼルはふ然とした顔でヤキソバ食べてるんでしょう？

▶茨城県　まみこさん：育成ゲームの王道ですからね。今プレイしても楽しいのが○です。やり尽くすにはかなりの時間がかかるのもグッドです。

▶福岡県　望月きりかさん：彼女……まあ、図太そうですけど、悲しい運命の元に生きているのは間違いないです。

▲東京都　とるとるさん：あのジャケット4種類で販売はズルイ気もします。好みでコレって選べればまあ、カンタンなんでしょうけど。中身は同じなのに……あんなに用意する必要があったんでしょうか？

▲神奈川県　麗明さん：大活躍です。イマイチ弱いですけど。ヒーホー。

▼富山県　布施唯燕さん：次世代でも活躍していくんですかねぇ？　彼女。

▲韓国　SANGMIさん：日本語だから感動できること、ありますからね。確かに。

▼埼玉県　四上ハルオさん：続編は……ないんでしょうかねぇ。やっぱり。

▶静岡県　萌黄えまりさん：紋章を持つ者として、逃れられない運命と闘いながら生きる。さらにヴァンパイアだからといって追いつめられたりもする。年齢を重ねている分だけ、彼女の過去にはものスゴイ重さがあるような気がします。108人の仲間の中で一番と言ってもいいんじゃないでしょうか？

▲長野県　鳴上鴉さん：なんていうか……いい表情です。もう、やった……という充実感というか……。『サガF Ⅱ』は長い戦いの物語ですから、見上げる顔にもソレがにじみ出ます。

▶茨城県　まみこさん：期待したいですよね。まだまだ先ですけど。

▶群馬県　エリオさん：『Ⅲ』はN64。発売日決定しましたねぇ。PSは……。

▶神奈川県　鶏肉さん：忘れられていくキャラもいい味だしてます。

◀新潟県　りーぽーさん：やはり頭のハチガネが特徴なのでした。

◀長崎県　にいさまさん：女だてらに大きな武器はカッコイイですよね。

◀三重県　くさなぎたつきさん：強引にくっ付けられますよね。子供の頃って。

◇カラーイラストの基本　このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは135ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号136ページ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送

▲大阪府　東本夕夜さん：彼らの今後はどうなんでしょうねぇ？　続編とか？

▼宮城県　トモさん：アーヴィンのにこにこ顔がもういい感じです。

▲埼玉県　来田二三志さん：コレくらい人間でも可愛い気もしますけどね。

▼大阪府　昭直利さん：なんていうか、個性という点では敵キャラ中ナンバー1でしょう。

▲神奈川県　朝影礼都さん：さて、今回はどんな冒険が待っているんでしょうか？　ウエスタン調ＲＰＧって珍しいんですよね。今回は……「トライガン」的な敵キャラとかがいたらカッコイイかなぁとか……ダメですかねぇ？　とりあえず、前作のキャラの行方とかも気になりますけど。う～ん。期待は高まる一方ですねぇ……。

▲宮城県　蘭丸さん：エアリス復活版とか発売されたらソレはソレで人気出そうですけど。1本丸々作り直すのは大変そうですから。それで安く……。

▼埼玉県　宮崎あさみさん：元々ＰＳユーザー向けの内容だったと思うんですよね。シナリオとか。みんながみんないい人ですし。

▲岡山県　樹宮匡平さん：クマが……クマが……ってフリックもタダの獣使いって感じでしょうか？　乗れるのはいいですよね。

▼神奈川県　楽柚さん：鶴、松の20点ですから。大事ですよね。四光、五光にもつながりますし。って花札は難しいんですよね。駆け引きが。

▶京都府　ゆかぬばさん：今思えば、かなりピカチュウスタイルな彼なのでした。黄色と黒だけって話もありますが。笑。阪神タイガースよりは……。

◀福岡県　菊地弥さん：長いこと遊べるのはなかなかステキです。ダラダラとしちゃうので自分でメリハリ付けないといけないのがアレですが。

◀青森県　せんづき千春さん：仲良すぎな気もする幼なじみ攻撃。笑。まあ、いいでしょう。いいことにしましょう。分かりあえるハズの2人ですから。

◀兵庫県　山田豪さん：アレでもう少しボリュームがあって、多対1の戦いじゃなければ、もっと楽しかったと思うんですけどねぇ。根本的なゲームのクオリティは良かったわけですし。声優さんとか。

◀東京都　風間アラシさん：彼の過去もいい加減全部知りたいですよね。『Ⅲ』では（ってもう既に出ることを決めつけている）主役級の大活躍とかでもいい気がします。一世道人、公孫勝ですからねぇ。

移植化計画

他機種ソフトでＰＳに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　まだまだいい作品ありますし。

▶東京都　アミヲさん：キャラ性は一番強かった「ドラクエ」ですよね。ある意味、主人公よりも目立ってたキャラ多かったし。移植は……ないんでしょうかねぇ？

▼長野県　湖山たみさん：これはもう……多分ないでしょう。とりあえず、何年かは。笑。出てくれたらウレシイですけどねぇ。まあ、次世代ＰＳに期待しましょ？

▶京都府　宗柁さん：ハァーって感じの息吹で呼吸を整えてます。

▶滋賀県　藤咲[illegible]さん：戦闘時のポーズがカッコイイですね。

▶北海道　あずまことねさん：彼女の今後の活躍も気になるところです。

▶宮城県　神流さん：やっぱり、アップルは大事なんで……しょうねぇ。

◀広島県　水月ユーリさん：ダブルリーダー攻撃は強すぎですよね。なんていうかザコなら後半戦も一発でいけちゃうし。まあ、強制イベントでハズされちゃうたびに、迎えにいかなきゃいけないだけの価値はあるでしょう。アレは。

CGでバッチリ！

電脳絵画はこのコーナーまでどうぞ！　増刊Dでも募集中なのです。よろしくね！

▶東京都　山師さん：爪噛みそうです。ジョウイ。笑。親に隠れて屋根裏部屋とかで。

▶神奈川県　ハジベギギさん：燃えるような戦い……なんでしょうねぇ。やっぱり。どんな物語になるんでしょうか？　早くやりたいですよねぇ……。

って下さい。データでは受け付けません。ＣＧは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはＣＧにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。1ＣのＣＧも同じ理由で、現在考慮中です。希望が多ければ（送られてくるＣＧハガキが多ければ）スペース拡大もあり得ます。ＣＧ派の人はガッツなのです。

あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係

「To Heart」の新しい世界(おと)。

KICA 5040 (FA003) STEREO ¥2,243 TAX IN. / DISTRIBUTED BY King Records Co., Ltd. / ℗AQUA PLUS CO., LTD.

COOL-WEIGH
HEART SESSION

クール・ウェイによる「To Heart」アレンジアルバム「ハート セッション」

7.23 Release

もうすぐ夏休み！　てなわけで、夏の新作ラッシュの前に、今あるソフトは全部クリアしちゃいましょ～。そんなときは、このコーナーがお役に立ちますよん。コレを使って爽快にクリアすれば、夏の暑さも忘れる…ハズ。

UFO A DAY IN THE LIFE

今回の攻略は、前回までに救出した17名の乗客に加え新たに救出できる9名分と、6名の乗客のばっちシーンの一部を一挙に公開するぞ。

たまに、乗客の全身を撮影できてもばっちシーンにならないことがある。これは乗客の「特徴」が現れている場面を撮影できなかったからだ。宇宙人の現れた場所を覚えておいて、タイミングや場所をちょっとずらして撮りまくってみよう。うまく特徴を押さえたシーンを撮影できたら乗客を救出できるぞ。　（殿）

発売中 ETC	▶¥5,800　▶アスキー
	▶MC(1ブロック)

26名＋αのばっちシーン撮影リストを大公開!!

▶住人たちの奇妙な行動は宇宙人のいる証拠。すかさず激写してばっちシーンゲットだ！

このゲームは乗客を救っていくと、移動できる時間と場所が増えていく。それに従って、1人の乗客を救うために撮らなければならないばっちシーンの数も増えていくのだ。ここで注意しなければならないのは、1人の乗客が複数の場所・時間にまたがって出現することがある点。下のリストを参考に根気よく追いかけてほしい。また、コスモセンサーは画面内に乗客が現れると反応するが、乗客の人数までは把握できない。複数の乗客がいる場合があるので注意しよう。

乗客救助のポイント

リストにある乗客のうち、ばっちシーンが複数ある者はそのすべてを撮影しなければ救出できない。名前の横の丸囲み数字はばっちシーンの数を表わし、撮影順番ではないので注意。また、前述のようにほかの乗客を救助しておかないとばっちシーンを撮影できない者もいるので注意しよう。ただし、のりくみいん1に関しては3つある条件のうちどれか1つでも撮影できれば救出できる。今回のリストにある乗客の中では、ホーセン、キャットマダム、ユッジー・ピエロ、しろびば、ルイス君、ニケタイガーの6名は、いくつかのばっちシーンを撮ることができるが、まだ救出することはできない。

場所	時間	宇宙人名	撮影方法
102	AM0:00	リトルマンボ	ネズミの動きを見る
ROKA	AM0:00	フラットウッズ	屋上で猫が吠えている先を撮影
ROKA	AM0:00	バナナ7	1階で親父が転んだとき、足元を撮る
203	AM1:00	モン・プティ	OLが皿にあけた猫のエサが減り始めたら撮る
101	AM0:00	クボタ①	親父が酒を飲んでいるとき、酒ビンの左を撮る
101	AM0:00	クボタ②	親父が寝たあと、ちゃぶ台の前を撮影
105	AM1:00	ソムリエ①	男がワインを飲んだとき、右側を撮影
105	AM1:00	ソムリエ②	男がワインを吹き出したとき、右側を撮影
101	AM1:00	カンゼオーン	親父が仏壇を閉めたあと、仏壇の扉を撮影
105	AM1:00	ソピカ①	男の肖像画に落書きをした瞬間に撮影
202	AM0:00	ソピカ②	画家が咳をした瞬間、右側にいる
ROKA	AM1:00	たい・ディリアム	猫の視線の先を撮影
ROKA	AM2:00	パッカー	201号室の中から音楽が聞こえてきたら扉を撮影
203	AM3:00	ノミック①	OLがクローゼットから出てきたところを撮る
203	AM4:00	ノミック②	猫が暴れ出したら撮影
201	AM0:00	ザーマン	テレビ放送が終了し画面が砂嵐になったら撮影
101	AM3:00	チャーリー・ワット①	男の足元左下の光が消え始めたら撮影
103	AM2:00	チャーリー・ワット②	子どもの足がしびれたら足元を撮る
103	AM0:00~AM4:00	アステアー①	男がキーボードを打っているとき、机の右側にいる
103		アステアー②	男が右手を振り上げたとき、机の右側にいる
105	AM5:00	もっくん	男が植木に水をあげているところを撮影
201	AM2:00	デンスケ①	魚が空中に引き上げられた瞬間を撮る
201	AM4:00	デンスケ②	男がライターに火を付けた瞬間、テーブル上を撮影
ROKA	AM4:00	イーテフ	屋上にある自転車のライトが点灯したら撮影
101	AM4:00	シンケンセミ	子どもが席を外したあと、机を撮影
205	AM9:00	ホーセン	マッチョが起きあがる直前を撮影
102	AM1:00	ゲソラ①	自転車が来たら窓を撮影
102	AM2:00	ゲソラ②	屋台が来たら窓を撮影

場所	時間	宇宙人名	撮影方法
102	AM3:00	ゲソラ③	パトカーが来たら窓を撮影
102	AM4:00	ゲソラ④	バイクが来たら窓を撮影
205	AM4:00	テッド①	キックオフのとき、画面中央を撮る
205	AM4:00	テッド②	1回目の試合中断のとき、ランニングマシーンの下を撮影
205	AM4:00	テッド③	2回目の試合中断のとき、鉄アレイの左側を撮影
ROKA	AM5:00	マブッチ①	マッチョがしゃべったあと、201号室と202号室の間の屋根付近を撮影
101	AM5:00	マブッチ②	子どもが頭を下げるのでそこを撮影
105	AM5:00	マブッチ③	もっくん救出後、男が倒れた左側を撮影
201	AM4:00	ドリマートン①	男がうなされ始めたらベッド左側を撮影
202	AM5:00	ドリマートン②	鳥がいなくなってから、画家の頭の上を撮る
203	AM6:00	ドリマートン③	OLが笑った直後、クローゼットの右下を撮影
201	AM7:00	リモッコ①	テレビがついたあと、テレビ右下を撮影
201	AM7:00	リモッコ②	テレビがつく瞬間、ラグビーボールを撮影
202	AM1:00	のりくみいん1	画家が右を向いたとき、木箱の上に出現
202	AM2:00	のりくみいん1	望遠鏡が動き出したら撮影
202	AM3:00	のりくみいん1	センサーが反応したら、望遠鏡の三脚の左側に出現
205	AM7:00	メグミー①	ネズミが消えああと、緑の服の左側を撮影
203	AM7:00	メグミー②	OLのパフ3回目くらいから、クローゼット右下を撮影
203	AM7:00	メグミー③	OLが口紅を塗っているときに、クローゼット右下を撮影
103	AM6:00	のりくみいん2	ディスプレイの映像が変化する前に、左のパソコン手前を撮る
205	AM6:00	キャットマダム①	猫が鳴いた瞬間を撮影
203	AM7:00	キャットマダム②	OLが猫をなで始めたらOLの右上を撮影
205	PM1:00	キャットマダム③	猫が倒れたら、猫を撮りまくる
202	AM8:00	ユッジー・ピエロ	猫がネズミを追い絵の前まで来たら絵の前を撮影
201	AM11:00	しろびば①	センサーが反応したらラグビーボールの右横に出現
201	AM11:00	しろびば②	エアコンが動き出したらすぐラグビーボール右を撮影
205	AM1:00	ルイス君	ランニングマシーンが勝手に動き出したら撮影
205	PM0:00	ニケタイガー	ホーセンレスキュー後、マッチョのパワーアップ完了時に缶の右を撮影

メタルギア ソリッド インテグラル

「インテグラル」になり究極の進化を遂げたVR TRAINING。
今回は、このVRの中でも難問が数多く出題される「PUZZLE」を攻略!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の攻略でスタッフに「メタギ」を勧めてみて思ったこと。それは、い……
……しょうか? 超楽しみッス

発売中 3D・ACT	▶¥4,980(CDS枚組) ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)、PS(4ブロック)、AC(DS対応)

超難関 VR「PUZZLE」モードを勝ち抜くサバイバルテクを伝授!

『メタルギア ソリッド インテグラル』(以下『ＭＧＳＩ』)のＶＲディスクに収められているVR TRAINING。今回は、その中でもとくに難解で遊びごたえ十分な「PUZZLE」モードのクリア法を教えるぞ。なお、このモードの出現条件は、VRクリア達成率を50%以上にすることだ。「SNEAKING MODE」や「WEAPON MODE」など、基本的なモードをクリアしていけば、プレイできるぞ。では、さっそく攻略スタート!!

▲「PUZZLE」モードをクリアするには、スネークの動きはもちろん、各武器の性能を完全に把握する必要があるぞ。

LEVEL 01 すべての敵兵を倒しゴールを目指せ!

TIME LIMIT 05:00:00

●グレネードの着弾位置が決め手!

ここでのポイントは、一番右に立つ敵兵をグレネードの爆風で右側に吹き飛ばし、すべての敵兵をドミノ倒しのようにブロックから落とすということ。まず、ステージ開始前から✚キーを右に入れておき、スネークが走り出したら、すぐにグレネードを投げよう。すると、敵の足元にグレネードが落ちるぞ。

◀……の横にグレ……OK。

LEVEL 02 すべての敵兵を倒しゴールを目指せ!

TIME LIMIT 05:00:00

●ケリ一発で全ゲノム兵を倒せ!

放射線状に並んだブロックの頂点に立つ敵兵を蹴り落とし、下にいる敵兵も落下させる。敵兵の立つすぐ後ろのブロック(画面手前から2ブロック目)のはし(2ブロック目と3ブロック目の境の線)にスネークの後ろ足が付くくらいの位置からボタン連打で攻撃を出せば、敵兵をベストな位置に落下させられるぞ。

LEVEL 03 制限時間内に敵兵を倒しゴールを目指せ! 敵兵を穴に落とすと…?

TIME LIMIT 00:25:00

●スティンガーで敵を穴に落とす

タイトルにもあるように、敵兵が歩く橋の下にある穴(スタート時の視点ではスネークの正面奥にある)に、うまく敵兵を落とすことができれば、スネークの目の前にゴールが出現する。ここでは、これを利用した攻略法を紹介するぞ。スタート直後、すぐにスティンガーを装備。サイト画面で照準を左側の2本の柱の中間に合わせる。次に照準を柱と柱の間から見えるブロックに合わせ(位置は右の写真を参照)、敵兵が視界に入ってくるまで待つ。そして柱の陰から敵兵が歩いて出てきたら、ブロックに弾が当たるようにそのままスティンガーを発射する。すると、弾がブロックに当たった衝撃で、敵兵が穴に落下するのだ。なお、弾を撃つ際は、敵兵を直接ロックオンしないように注意しよう。

▶スティンガーの照準をこの位置にセットする。

◀……ングは、照準と敵兵が重なる少し前。

▶……失敗したらリスタートだ。

LEVEL 04 すべての標的を破壊しゴールを目指せ! スティンガーのロックオンをうまく使え

TIME LIMIT 05:00:00

●ロックオンでブロックを追尾せよ

まず最初に、壁に仕込まれた赤いブロックを破壊。そのあとは、壁の裏側に隠れている赤いブロックを、壁にあいた穴から弾を通して狙っていく。だが、すべての隠れブロックを穴から真っ直ぐ狙うことは不可能。そこで、スティンガー弾が持つ追尾機能(ロックオンしたものに吸い寄せられるように移動する性能)を利用することが必要になる。壁の向こうの隠れブロックをロックオンしたあとに照準を穴の位置にズラしてから弾を撃てば、下のイラストのように弾は穴をくぐってからブロック目指して進んでいくのだ。ただし、ロックオンの効果時間は1秒程度。照準を穴のある位置へクッとズラしている間に撃つ感覚でいこう。

◀スネークの位置……

▶ロックオンをしたら、……

隠れブロックを壊すには?

隠れブロックを狙う手順

① ブロックをロックオン!

② 弾が穴を通るように照準をズラし発射!

つまり…

スティンガー弾の軌道がこのようになることを狙うのだ!!

HIT!

照準をズラしたあとは素早く撃とう!!

まずは穴のそばにブロックがある、上のような射撃位置を探すのがポイント!

LEVEL 05 壁を破壊してゴールを目指せ! 残弾数に注意しろ

TIME LIMIT 05:00:00

●走り撃ちでステージを乗り切ろう

壁を壊しながら進んでいくステージ。ここでは、◎+⊗ボタンで出せる「走り撃ち」が重要になる。まず、ステージ開始前から✚キーを上に入れておき、スネークが走り始めて壁に近づいたら、✚キーを押したまま◎+⊗を押す。あとは、壁を壊しながら進んでいけばいい。ただし、残弾数には要注意。ムダ撃ちをすると、すべての壁を壊せなくなるからだ(壁に対しては、ある程度近づいて撃たないとムダ弾になる)。そこで、壁が途切れたら、走り撃ちのままＲ１を押して一瞬だけ装備を解除しよう。そして次の壁が近づいてきたときに再びＲ１を押せば、ムダ撃ちがなくなると同時に弾もリロードされている。一石二鳥だぞ。

◀壁が画面上部に見え……

▶ソリッドが壁に密着しすぎて、横を向いてしまわないよう注意。

攻略イラスト/白鳥優一

LEVEL 06 すべての標的を破壊しゴールを目指せ! 壊す順番が大切だ。ニキータは装備を解除すると爆発する

TIME LIMIT 05:00:00

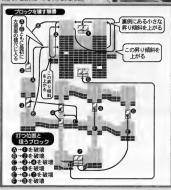
●弾を素早く誘導せよ!

このステージは、ニキータの弾をいかにうまく誘導するかかがポイント。壊す順番は、下のイラストに書かれている通り。①～⑧がブロックを壊す順番を、Ⓐ～Ⓕが弾を撃つ場所を示している。一番の難関は①だ。まずⒶでニキータを発射し、すぐに主観視点に移行。目前の壁の側面にある通り穴に弾をくぐらせ、傾斜を使い上へと運ぶのだ。必要な傾斜は、穴を抜けたあとの進行方向左(壁の裏手)にある小さなものと、壁の左右に浮いている2つの傾斜。通り穴→裏手の傾斜→左の傾斜→右の傾斜と、確実に弾を昇らせよう。その際に注意すべきは残りの時間。方向転換はできるだけ一気にして、弾のスピードを下げないように。

◀④は、弾をちょうど中間で爆発させれば一発で破壊できる

▶段差を近づけないと、ブロックは壊れない。傾斜を利用しよう。

LEVEL 07 壁の向こうのゴールを目指せ! 地雷を爆発させれば壁を壊せるぞ

TIME LIMIT 05:00:00

●サーチライトをくぐり抜け地雷をゲット!

マップのド真ん中に地雷が複数仕掛けられていて、このド真ん中にある4ブロック内に入ると爆発するようになっている。地雷を取るときは、まずは右回りに地雷の横方向に移動。サーチライトが重なりあい、離れ始めるぐらいから画面中央へと進もう(右下の写真)。そして中央の4ブロック内に入る寸前でホフクを始め、地雷を入手し、すぐに立ち上がって来た道を戻ればいい。なお、地雷を取りに行くのは、画面向かって左寄りのサーチライトの光が下方向へ移動しているときがベスト。そうすると、上部の壁へ移動する際、画面端を進めばスムーズに移動することができるのだ。あとは壁の前に地雷を設置し、自分で踏めばOK。

◀マップ手前に地雷探知機がある。地雷の位置が確認できる

▶このタイミングで地雷を取りにいくのがいいだろう

LEVEL 08 標的の柱を全部建てよう! グレネードをうまく目標へ投げろ

TIME LIMIT 05:00:00

●視点変更で攻撃目標を決める

下にある、爆風をあてると上下するブロックをすべて建たせるのが目的。まず、画面で一番上の、左はしから4番目、右はしから4番目の各ブロックそれぞれから、真正面を向いてグレネードを投下し、奥の8つのブロックを建たせる。次は、上から3ブロック目(画面が切り替わるぎりぎりのポイント)の、右はしから2番目、左はしから2番目の各ブロックから投げる。投げる角度は下の写真を参照のこと。

◀ここから投げれば、一挙に4つのブロックが建つ

▶角度の調整は、主観視点で行うとやりやすい

左から　右から

⬅残り2つはこの角度で撃て!

左の写真は、左右それぞれから投げるグレネードの角度だ。この位置でグレネードを投げると、手前のブロックのちょうど中間に落下するぞ。

LEVEL 09 敵兵を倒してゴールを目指せ! 監視カメラをうまく破壊しろ

TIME LIMIT 05:00:00

●C4の設置場所がポイント

まず、敵兵の足元にC4を設置、続いて敵兵の背中にC4を取り付ける。次に第1のC4を爆発させ、敵兵を監視カメラの下へ吹き飛ばす。そこで、次のC4を爆発させれば、敵兵ごと監視カメラを破壊できるのだ。ここでのポイントは、ステージ開始後、敵兵が右を向いたらすぐに画面に向かって左側に移動すること。あとは視界ギリギリのラインで待機して、敵兵がスネークに対して背を向けたときに素早く近づき、C4を設置していけばいいのだ。

◀敵兵にC4を設置するときは、斜め後ろから付けるように!

▶C4は、敵兵の体が消えない限り、いつでも爆発させられる。

LEVEL 10 壁の向こうのゴールを目指せ! 敵兵を誘導し、壁を破壊しろ

TIME LIMIT 05:00:00

●細い通路での敵兵とのすれ違いに注意せよ!

マップ上部に設置されている地雷を入手し、それを使ってゴール前の壁を破壊するのがクリア手順。地雷は敵兵のいる場所の、画面に向かって右上の場所に設置されている(地雷探知機を入手すれば確認可能)。最初にこれを取りに行こう。まずは、敵兵がいる部屋のような場所の、右側にある壁が途切れているギリギリの位置で待機して、敵兵の視界がそれるのを待つ。視界がそれた瞬間に、ホフクで前進し(足跡を残さないため)、そのまま地雷を入手する。あとは、普通に立ち上がった状態で先へ進むと、敵兵は足跡を発見してついてくるぞ。そして、ゴール前にある壁の前まで行って、いったん自分の足跡をつけ、そこから出てから、影響範囲を扉の方に向けて地雷を設置しよう。あとは、入口脇の壁の裏に隠れて、敵兵が地雷を踏むのを待てばいい。ただし、敵兵が追ってきている際に、マップ途中の入り組んだ地形や凹部分で見つからないよう注意することが重要だぞ。

◀まずは地雷の確保。ホフクで画面上部へ移動しよう。視界がそれた瞬間にホフクを開始するのがコツ。

▶巡回中の敵兵の視野に入りそうな場所である。敵の動きを見て進め。

◀壁の前まで足跡をつけ、いったん下がって、さらに…

▶…敵が踏むのを待つ。自分で踏むと死んでしまうので、必ず敵に踏んでもらおう

SPRIGGAN LUNAR VERSE
スプリガン ルナヴァース

超古代文明をめぐる戦いもゲーム中盤に入ってますますヒートアップ!
激化する強敵との戦闘を、知恵と勇気とテクで乗り切ろう!

同作では、敵対する強敵をライバルのように見立て、特定の人物と何度か対決を繰り返すシチュエーションが多く見られた。その影響なのか、このゲームのボスには、まず最初に謎めいた登場をして、そのあと正体が判明して決着――というパターンのヤツが何人かいる。宿命の対決って感じが出ていて、結構いいと思う。(蛾イドム)

発売中 3D・ACT	▶¥5,800 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

難関続出!! 激しさを増す中盤以降を徹底攻略!!

今回の攻略では、中盤戦に役立つ武器&隠し要素の新情報と、ミッション8～10を切り抜けるコツについて解説していくぞ。また、ミッション2と5の隠しエリアについても詳しく触れておいたので、見逃していた人は序盤をプレイし直してみよう。激しさを増す終盤のミッションに備え、キャラ強化とアイテム収集を徹底しておく必要があるぞ。

隠しエリアを探せ1▶ミッション2

このミッションには、2つの隠しエリアが用意されていて、どちらも特定の場所でC－4（時限爆弾）を使うことによって、その入口を開くことができる。1つ目の隠しエリアの入口は、バズーカ砲を放ってくる敵に最初に出会う場所の近く。マップ画面を開けば、普通の壁のはずなのに濃い色で表示されている場所が見つけられるはずなので（写真上を参照）、その場所にC－4をしかけてみよう。この隠しエリアでは、文様石というアイテムを手に入れられるのだ。もう1つの隠しエリアの入口は、2つ目のC－4が手に入る場所の近くに隠されている(写真下を参照)。その奥で文様石を使うと、隠しエレベーターが登場し、これに乗るとゴール地点近くまで一気に直行できるのだ。

◀1つ目の隠しエリアの入口。マップで確認するとわかりやすい。

◀2つ目の隠しエリアへの入口。同じく、C－4を使って奥に進もう。

隠しエリアを探せ2▶ミッション5

このミッションの隠しエリアに進む手順は次の通り。①スタート地点近くの小さいサソリは、一度倒しても少し離れると復活するので、それを利用して3回倒す(連続写真の1枚目参照)。②隠しエリアへ進めるようになるので、ここにある緑の炎を灯す燭台を壊す。③像（目に緑の炎が灯っている）の彫られた扉の前まで進む。上のほうを観察すると足場が見つかるので、(連続写真の2枚目参照)、それを足掛かりに奥へ進み、緑の炎を灯す燭台を壊す。ただし、ここではスピードタイプのAMスーツ(レベル2以上)がないと進入不可能なので、あらかじめAMスーツを強化しておくこと(強化の予備知識として、左下の武器についての解説にも目を通しておくといいだろう)。④像が彫られた例の扉が開くので、奥に進む(連続写真の3枚目の写真参照)。

◀小さいサソリを3回倒して、1つ目の隠しエリアへの扉を開く。

▶写真の右手に見える足場を利用して、その奥へと進んでみよう。

◀緑の炎を灯す2つの燭台を破壊すれば、最後の隠しエリアの扉が開く。

◉武器リスト一挙公開

ここでは、中盤で手に入る武器の入手方法と性能についてまとめてみたぞ。ところで、ミッション中には、新しい武器（または各種経験値など）が手に入るけど、これらが実際に使えるのはミッションクリア後のみと思いこんでいないだろうか? 実際には、1ミッション6で、AMスーツをレベル2にできるR.EXPを獲得 2ゲームオーバーになり、コンティニューせずに終える 3レベル2のAMスーツを獲得 4ミッション6に再挑戦、といった活用法も可能なのだ。

▶上記の手順を踏めば、ミッション6で拾った武器をミッション6で使うこともできる

◀武器の性能は個別に確認可能。3項目の数値はよかったら、命中率、威力、連射性など。

	武器名	入手方法			武器の特徴
ナイフ類	ARMY KNIFE	———	システム	最初から持っている、初期装備武器。	携帯性に優れた、肉厚ナイフ。刃の長さは比較的短く、威力はそこそこ。
ナイフ類	FIGHTING KNIFE	ミッション7	システム	ミッション7終了後、自動的に支給される。	アーカム特製のオリハルコンナイフ。威力は非常に高い。
ピストル・マシンガンタイプ	M8000	———	システム	最初から持っている、初期装備武器。	オーソドックスで扱いやすいハンドガン。威力は低いが、弾数は多め。
ピストル・マシンガンタイプ	M653	ミッション2	敵キャラ	米軍装甲兵の1人を倒すと、落としていく。	命中率が非常に高く、扱いやすいサブマシンガン。威力は普通。
ピストル・マシンガンタイプ	SG550	ミッション4	システム	ミッション4終了後、自動的に支給される。	命中率は低めだが、連射性に優れたアサルトライフル。弾数は多め。
ピストル・マシンガンタイプ	BLOWING HP	ミッション7	イベント	アーカムの研究員が息を引きとった後、遺体を調べる。	威力、弾数とも非常にノーマルなハンドガン。命中率も安定している。
ピストル・マシンガンタイプ	DESERT EAGLE	ミッション8	敵キャラ	ボスのマリアを倒すと、落としていく。	命中率は低いが、威力は非常に高いハンドガン。弾数が少なく、連射性も低い。
ピストル・マシンガンタイプ	MC51	ミッション8	敵キャラ	トライデントの兵士の1人を倒すと、落としていく。	威力、弾数ともにノーマルなサブマシンガン。命中率もそこそこ高い。
ピストル・マシンガンタイプ	RAMDAL CUSTOM	ミッション8	直置き	雪山途中にある、とある箱の中に隠されている。	比較的威力と命中率が高いショットガン。広範囲に攻撃できる。
ピストル・マシンガンタイプ	M60	ミッション10	敵キャラ	米軍特殊部隊の1人を倒すと、落としていく。	弾数が非常に多いが、威力と命中率が低いマシンガン。連射性も比較的低い。
ピストル・マシンガンタイプ	M1897	ミッション10	敵キャラ	2人目のボスを倒すと、落としていく。	威力、命中率ともに安定しているショットガン。広範囲に攻撃できる。
ピストル・マシンガンタイプ	GUTLING GUN	ミッション1	直置き	スタート地点横の部屋に隠されている。	威力が高く、弾数も比較的多いが、命中率は低めのガトリングガン。
ピストル・マシンガンタイプ	EX-M56	ミッション6	直置き	スタート地点近くの隠し部屋奥の箱の中にある。	爆炎を巻き起こす弾を発射できる、ハンドグレネードランチャー。
ピストル・マシンガンタイプ	BZ-P320	ミッション11	敵キャラ	トライテント特殊部隊の1人を倒すと、落としていく。	非常に威力が高く、広範囲に攻撃できるバズーカ。連射性は非常に低い。

※表内の「システム」は、クリア時などに自動で入手できるもの、「敵キャラ」は敵を倒すことで手に入るもの、「直置き」は箱などに入ってステージ内に設置されているものを示します

◉パワー型の隠しAMスーツをゲットせよ!

■入手方法は?

パワー型AMスーツにも〝隠し〟が存在することが判明したぞ。支給条件は、ミッション10終了時点で、クラス(プレイ内容の評価)をAにしておくというもの。クラスは主に月の雫の回収率によって決定され、月の雫を90%以上(赤5ポイント、緑3ポイント、青1ポイントとして、総ポイントのうちの何%を回収できたかで算出)集めていれば、クラスAになるぞ。

■秘められた性能は……

パワー型の隠しAMスーツの特徴は、通常状態の攻撃力はレベル2程度ながら、防御力も高くなっていることと、ゼロバースト発動時には攻撃力が2倍になるかわりに敵から受けるダメージまで2倍になってしまうという2点。それ以外の基本的な特徴はほかのパワー型と変わらないぞ。なお、隠しAMスーツ(Vol.110で公開したディフェンス型含む)は、R.EXPによる成長はない。

▲月の雫の回収率(%)は個数ではなく、ポイント数で換算される。赤の雫を獲得するのが一番重要だ。

▼これが隠しのパワー型AMスーツ。使い方次第で、絶大な効果を発揮するぞ 先手必勝こそ、ゲーム攻略の近道なのだ

ミッション攻略　前号に続いて3つのミッションの攻略ポイントを解説

ミッション8◉視野の悪さを克服しよう

視界がほとんど効かない、特殊なミッション。攻略中は小まめにマップ画面を呼び出して、進むべき方向や地形のつながりを随時確認しながら、ゲームを進めるようにしよう。基本的に、上へ上へと進んでいくミッションだけど、よく観察してみれば、いろいろな進行ルートが見つけられるはずだ。右の写真もその1例で、このエリア(スタート地点少し先から下に広がっている)に寄り道すると、月の雫も手に入れられるぞ。見逃さないように!

▲スタート地点から少し進んだところ。下方向に、進入可能な足場が広がっているのがわかるかな?

◀フィールド上には、いたるところに地雷がしかけられている。非常に見にくいので、ご用心。

VS BOSS 横方向へのダッシュが有効

このゲームの多くのボスは、ボス本人を倒すと連れ(ザコなど)も同時に死んでくれるけど、このボスの場合はマリアとハヤトの2人それぞれを倒さないとクリアにならない。一番簡単な攻略としては、ゼロバーストを発動させたまま、ボスに密着して通常攻撃を連発するというもの。ただ、反撃もかなり受けてしまうので、スマートに勝ちたいなら横方向への移動で攻撃を避け、敵の攻撃のスキをついてダッシュからの大攻撃を叩き込もう。

▲R1ボタン(またはL1ボタン)を押し続けて、横方向へ移動。敵の攻撃はこれでかなり避けやすくなるはず。

ミッション9◉基地の構造を把握しよう

最初のフロアはちょっと迷いやすいかも。クリアの最短ルートは「スタート地点(①)から②に向かって、セキュリティ制御装置を操作、③の付近にいる警備員を倒してセキュリティカードキーを入手、赤いラインの入った扉(Ⓒ)をセキュリティカードキーで開けてゴール(④)に向かう」というもの。あと、このフロアの隔壁途中にある月の雫も見逃さないようにしよう。この隔壁(Ⓑ)は、セキュリティCOM(Ⓐ)を操作することで開閉可能な状態にできるぞ。

◀ちなみに、この格子はパンチで壊せるぞ。破壊して先に進もう。

ミッション10◉洞窟内の難所を確認

ポイント1■崩れる足場の突破方法

普通に渡ろうとすると崩れる足場は、□ボタンを押しながら渡れば、安全に通り抜けられる。なお、もしここを一気に通り抜けたいなら、連続ジャンプを使うしかないけど、パワー型かディフェンス型のAMスーツを使用している場合はジャンプするタイミングが恐ろしくジビアになってしまう。クリアタイムなどに挑戦中の人は、スピード型(着地してから、ジャンプに踏み切れるまでの時間が極めて短いのが強み)を選ぶようにしよう。

▲□ボタンを押しながらの歩行。移動速度は遅いものの、足場を崩す危険は回避できる。

ポイント2■1回目のボス戦を終えた後は……

1回目のボス戦終了後は、脱出通路(ボス戦前は袋小路)に進むか、女神像の部屋に進むかの2つのルートがある(それぞれの場所は写真を参考に)。なお、女神像で出現させられる足場ルートは、近道できるという以外、メリットはまったくない。脱出通路ルート(基本的に上を目指せばOK。なお、途中には、月の雫も隠されている)に進むのをお勧めするぞ。

▲ボス部屋から出たところ 右手には女神像の安置された部屋が、左手には脱出通路が続いている。

▼女神像の前で、晶純玉を使用すると、不思議な足場が出現する。近道になっているのだ

VS BOSS ジャンプからの大攻撃で攻めよう

銃器がいっさい通用しないこのボスには、ジャンプからの大攻撃がお勧め。この攻撃が当たれば、相手は吹っ飛ばされて(ごく短い時間だけとはいえ)行動不能になるので、敵に反撃のスキを与えずに、次のジャンプからの大攻撃を加えていこう。ちょっと地道な作業になってしまうけど、反撃覚悟の接近戦は大ダメージ必至なので、避けたほうが無難だ。なお、この部屋には2カ所、ベランダ状の足場があり、その場所は安全地帯になっている(写真参照)。態勢を整えたいときに利用しよう。

▲安全地帯で一息。なお、ボスが遠くにいる場合は安全地帯でなくなるので注意。

VS BOSS 障害物の使い方がポイント

1回目のボス戦では、最初に銃器を使って2人のザコを速攻で始末する。ボス(銃器は無効)1人なら、写真のように障害物を利用すれば安全地帯をキープできる。もしパワー型AMスーツを着ているなら、接近戦で通常攻撃を連打していれば、ほとんど反撃されずに倒せるぞ(それ以外ならジャンプからの大攻撃が有効)。2回目のボス戦では、適度な距離から普通の大攻撃(ダッシュからつなぐと当てにくくなってしまう)を繰り出す作戦が有効。なお、このボスには銃器も通用するぞ。

▲ごく近くにいるボスに対して、障害物を挟むように対峙する。これで安全。

ブレードメーカー

[illegible] 思い出させてくれたゲームです　([illegible])

武器屋の経営以外にも、冒険者6人分のストーリーを楽しめる本作。
効率的なお金の儲け方と職人、冒険者、アイテムリストを大公開!!

発売中 RPG	▶¥5,800　▶翔泳社
	▶MC(1ブロック)

知ってトクする武器屋経営術と詳細なデータを一挙公開!

冒険者相手に商品を売り、冒険の手助けをしながら武器屋を経営するＲＰＧ『ブレードメーカー』。今回は効率的な武器屋経営術と、職人・冒険者・アイテム一覧のリスト付き徹底攻略をお届けするぞ。借金を返済するのが目的のこのゲーム、ただ漫然と売買を繰り返していただけでは、とうてい膨大な目標額を達成することはできない。また、ただ物を売り続けるだけでなく、街へ出て情報を集めることも重要。街へは日曜日に繰り出すことが可能で、酒場（情報収集の場）教会や交易商（商品の素材を購入できる）、古書店（新商品開発の資料を購入できる）などを回れる。古書店には、月はじめの日曜日に新しい本が入荷されることが多いので、チェックを欠かさないようにしよう。

▲冒険者を援護し、ともに苦楽をわかち合うのが、このゲームの醍醐味。

▲日曜日に出歩けるダーラントの街。材料と情報はここで集めよう!!

1　1カ月（7日×4週=28日）の流れ

月はじめ（1週目）　仕入れと販売

1カ月の最初の週は、冒険者が武器、防具、消耗品などを買いにお店を訪れる。そのために、その時点で作れる最強の武器と防具を用意しておこう。冒険者に売る消耗品は、回復用のポーション系がメイン。戦力的に不安のある場合はクラッカーなどの爆弾系を売るのもいいだろう。

▲幼なじみの冒険者、クレイブに最強の武器と防具をオススメ中。

2週目　冒険者立つ

月の2週目は、冒険者のクエストが見られる。妹のアロアが、遠見の術という魔法によって冒険の状況を見せてくれるので、ここで自分の売った品物が役に立っているかをチェックできるというわけだ。万一クエストに失敗した場合は、次の週に店へ来るので、改めていい品を勧めてあげよう。

▲少しでもいい武器と防具を提供できなければ、武器屋失格だ。

3・4週目　大口の顧客を待とう

3週目は、大口の顧客が訪れたり、2週目でクエストに失敗した冒険者が出直してきたりする。失敗した冒険者は、4週目でクエストに再挑戦することもある。もっとももこれらのイベントは発生しないこともあるので、そんなときは、1日が始まったらすぐに自分の部屋へ行き、時間を進めてしまおう。

▲貴族などの顧客は、欲しい品があると大量に購入してくれる。

職人・冒険者リスト

職人

マッシュ　ガンコ一徹・鍛冶職人!

製作できるもの（得意分野）は武器全般と防具。仲間にする条件は特になし。先代（主人公の父親）から武器屋を支えてきた鍛冶職人だ。口は悪く無愛想だが、腕のほうは一流でどんな武具でも作り出すことができる。武器を1つずつ作らせ、防具はほかの職人に作らせるのがベスト。

オルテガ　オールマイティに能力を発揮

製作できるもの（得意分野）は防具と装備品。お抱えにする条件は「2月2日にロイターが連れてくるので、そのときに雇う」。武器をマッシュ、防具をオルテガ、というラインを作るのが効率的だ。また、ガントレット、メタルフィスト、セスタスといった装備品を作ることもできる。

ガイア　謎多き伝説の職人

製作できるもの（得意分野）は武器全般。お抱えにする条件は「クレイブが3月の冒険を成功させると、お店に連れてくるのでそのときに雇う」。この世界の武器の原型を作った伝説の職人だが、ゲーム内ではマッシュも同様の武器を作れるため少々頼りない。武器専門の職人と考えよう。

アルテア　ちょっとドジな魔導士見習い

製作できるもの（得意分野）は消耗品と装備品。お抱えにする条件は特になし。1月2日にお店に登場するので、ここで「雇う」を選択するだけだ。大魔導士の孫にして弟子だが、少々抜けたところがある。ポーション系をメインに作らせ、ほかの職人の負担を軽くするのが主な役割。

マーカス　手先の器用な大食漢

製作できるもの（得意分野）は消耗品と装備品。お抱えにする条件は「2月15日に酒場で無銭飲食しているところを助ける」こと。その後、主人公の店で働きたいと申し出てくるので、承諾すればよい。巨大な体からは想像できない器用さを持つ職人。消耗品のデストロイヤーを製作できる。

フィア　史上最高の魔導士

製作できるもの（得意分野）は消耗品と装備品。仲間にする条件は、「フォードが4月の冒険成功後にお店に連れてくるので、そのときに雇う」。100年近くも生きており、ダーラント史上随一の腕を持つ。デストロイヤー、ガントレット、モータルリング、プロテクトリングなどを製作できる。

冒険者

クレイブ　熱血勇者候補生

愛用する武器はソード。主人公の幼なじみでダーラントの歴史に名を残す「セルフィス」という英雄にあこがれて冒険者になる。主に肉弾戦で冒険を切り抜けることになるので、ポーション等を欠かさないようにサポートしよう。武器職人のガイアとも関係の深い、重要なキャラクター。

エイミー　13歳の遺跡あらし

愛用する武器は銃。ダーラントに点在する旧文明の遺跡の中から盗掘し、発見したアイテムを売ることで生活している女の子。少しでも早く、強力な銃器を製作してサポートしてあげよう。ストーリーのさなかで、子どものドラゴンと冒険をともにするようになる。ほのぼのとした雰囲気は必見だ。

フォード　没落貴族の嫡男

愛用する武器はレイピア。ダーラントでも高位の貴族の血を引いているが、父の代で没落したために今ではただの冒険者に身をやつしている。魔導士フィアを救うなど、お店の経営上重要な役割を果たす。多少無理をしてでもいい武器を持たせ、冒険が成功するようにサポートしよう。

イリス　愛する弟を救うため

愛用する武器はスピア。死んだ弟ベゼルの魂を取り戻すため、冒険者になる。ほかの冒険者が手に入れようとする名誉や金銭とはかけ離れた目的を持ち、行動する。非力なので、多人数を相手にすると不利。優秀なアイテムを持たせるか、ポーションを安く提供しよう。

ラスティン　ピカレスクロマンを地でいく男

愛用する武器は斧槍。かつてはダーラントの王室で隊長の地位まで昇りつめた騎士。しかし、平和式典での殺傷事件を機に、騎士の位を剥奪され追放される。略奪者として生計を立てているだけでなく、なにやら不審な動きも見せる。彼を援護するか否かはプレイヤーにゆだねられるのだ。

アニタ　勢いだけなら世界一!?

愛用する武器はカタナ。ダーラント初の有名な女性冒険者を目指して冒険者になる。正義感が強く、気も強いために勢いまかせで突っ込むこともしばしば。敵対する勢力は盗賊団なので、複数の敵を同時に相手にすることも多い。優秀なアイテムを持たせるのがオススメだ。

2 上手なアイテムの作り方

主人公の武器屋経営で、一番大切なのは目的である30万の借金を返済すること。そのために、利率のいい商品を多く作って売ることが重要になってくる。ここでいう「利率がいい」とは、一度にたくさん作れてなおかつ誰にでも売れる商品のことだ。つまり消費する材料が少なく、製作日数が短いうえ、値段が高い商品ほど理想的、ということになる。そこで、必然的に選ばれる主力商品は、装備の可不可によって買い手を選ばない消耗品。なかでもポーション系は、人気があり売れ行きがいいので、常に店頭の在庫には気を配ろう。次に重要なのが、冒険者のために武器、防具を作ること。高品質な武器防具を提供できないとクエストに失敗する確率が高くなり、それだけ店の評判が下がる危険も増す。常に、その時点で作れる最高の武具をそろえておこう。ここで注意が必要なのは、同じ材料数でたくさんの武具が作れるからと、複数の武具を同時に作らないこと。職人は一度作業を始めるとほかのアイテム製作に手が回らなくなる。冒険者全員に必要な武具を提供できるように、武器や防具は必要な種類を1つずつ作ろう。広く浅い品ぞろえを目指すのがベストだぞ。

▲任意で製作できる中では最強のソード、デュエルブレード1個を作るのにかかる日数は3日で、大量生産には向かない。
◀最高の回復アイテム、エリクサー。高い売り値で材料も製作日数もかからず人気も高い、まさしく理想の商品

3 効率のよい売り方

経営面でポイントになるのは、客層ごとに売りかたを変えることだ。客層は大きく分けて、冒険者、大口の顧客、一般客の3種類。まず冒険者は、儲け度外視で原価割れ商品をガンガン売ってあげよう。彼らには広告塔の役割もあるので、とにかく良心的な商売が効果的なのだ。というのも、冒険者に安く売ると店の評判が少し上昇する。安くていいものを提供すれば冒険が成功する可能性もUPする。冒険が成功すれば使用していた武器、防具、消耗品の人気も高まる。こうして店の評判が上がれば、店に訪れる一般客の数も増えていく。儲けの大半は一般客の財布から生まれるので、いかに一般客にアピールできるかが重要なのだ。次に商品を大量に買ってくれる顧客だが、少々扱いづらい。彼らは、欲しいアイテムの在庫が5個以上でないと商談を始めてくれない。一般客に買われて在庫がなかったりすると、帰ってしまうのだ。序盤は経営的に苦しく、大量に買い物をする顧客はありがたいもの。しかし、後半は一般客の数も増えるので、あえて顧客を無視してしまってもさほど損害は出ない。3種の客層とうまくつき合うことが、借金返済の第一歩だぞ。

▲冒険者が欲しがらなくても、お勧め品で強力な武器防具を売る！ 赤字価格が出るまでバーゲージをくり返し調整しよう!!
◀冒険者で損をして一般客で大儲け というゆわる肉を切らせて骨を断つ戦法で、20人以上のお客さんを呼び込もう！

武器・防具・装備品リスト

※表内パラメータのSTRは攻撃力を、DEFは防御力を、AGLは敏捷性をそれぞれ示します。

	商品名	パラメータ変化	必要素材
カタナ	アカキ	STR+13、AGL+5	エルベトオイル×1、鉄鉱石×1
	カンナギ	STR+15、AGL+7	エルベトオイル×1、鉄鉱石×1、聖水×1
	ソウリュウ	STR+17、DEF+1、AGL+10	スピナーオイル×1、バイスチール×1、聖水×1、ゼブルの角×1
	シラヌイ	STR+19、DEF+1、AGL+12	スピナーオイル×1、バイスチール×1、聖水×1、チャンドラーの骨×1
	リュウゼツ	STR+23、DEF+2、AGL+15	スピナーオイル×1、イオメタル×1、希聖水×1、ジャバのウロコ×1
	クサナギ	STR+33、DEF+2、AGL+19	スピナーオイル×1、ルストニウム×1、希聖水×1、ミスリル×1
ソード	ロングソード	STR+15、AGL+2	エルベトオイル×1、鉄鉱石×1
	バスタードソード	STR+17、DEF+2	エルベトオイル×2、鉄鉱石×1
	バトルソード	STR+19、DEF+1、AGL+2	スピナーオイル×1、ハガネ×1、ゼブルの角×1、聖水×1
	グレートソード	STR+22、DEF+10	スピナーオイル×1、武鉱石×1、バイスチール×2
	デュエルブレード	STR+28、DEF+2、AGL+5	スピナーオイル×2、イオメタル×1、希聖水×1、チャンドラーの骨×1
レイピア	スラッシュテイル	STR+13、AGL+5	エルベトオイル×1、鉄鉱石×1
	ボアテイル	STR+15、DEF+1、AGL+3	エルベトオイル×2、鉄鉱石×1
	ラプターエッジ	STR+18、DEF+2、AGL+7	スピナーオイル×1、バイスチール×1、ゲンブの甲羅×1、希聖水×1
	レッドスピナー	STR+22、DEF+2、AGL+14	スピナーオイル×1、バイスチール×1、チャンドラーの骨×1、希聖水×1
	ドラゴンテイル	STR+30、AGL+17	スピナーオイル×1、ルストニウム×1、ゼブルの角×2、ジャバのウロコ×2
スピア	スピア	STR+14、DEF+1	紅竹×1、鉄鉱石×1
	ブルースピア	STR+16、DEF+2	ハガネ×1、ゲンブの甲羅×1、聖水×1
	スチールランス	STR+18、DEF+2、AGL+1	武鉱石×1、ハガネ×1
	クリムゾンリーフ	STR+22、DEF+3、AGL+2	バイスチール×1、チャンドラーの骨×1、希聖水×1
	スクリューパイル	STR+35、DEF+3、AGL+11	エシュミルの爪×1、ゼブルの角×1、希聖水×1、イオメタル×1
斧槍	ハルバード	STR+16、DEF+2	スチールオーク×1、鉄鉱石×1
	ランバージャック	STR+18、DEF+3	鉄鉱石×1、ハガネ×1
	ドライセン	STR+20、DEF+3	武鉱石×1、ハガネ×1
	セントーン	STR+23、DEF+3	バイスチール×1、チャンドラーの骨×1、希聖水×1
	ジェノサイダー	STR+29、DEF+4	イオメタル×1、ゼブルの角×1、イッカクの角×1
	ソウルクラッシュ	STR+36、DEF+10、AGL+8	ルストニウム×1、武鉱石×1、ダークマター×1
銃	ベクター	STR+16、AGL+10	スチールオーク×1、ハガネ×1、サギリタケ×1、エルベトオイル×1
	スパイダー	STR+19、AGL+12	スチールオーク×1、ハガネ×1、サギリタケ×1、ゼブルの角×1
	キャプチュード	STR+23、AGL+14	バイスチール×1、サギリタケ×1、ゼブルの角×1、ハガネ×1
	グラビトン	STR+26、DEF+2、AGL+17	バイスチール×1、サギリタケ×2、流星の粉×2、ミスリル×1
	エクスプロイダー	STR+35、DEF+5、AGL+20	ルストニウム×1、サギリダケ×3、ミスリル×1、希聖水×2

	商品名	パラメータ変化	必要素材
皮防具	ハードレザー	DEF+12、AGL+4	エルヘトオイル×3
	アルファコート	DEF+14、AGL+2	エルベトオイル×2、鉄鉱石×1
	ガードシェル	DEF+16、AGL+3	スピナーオイル×1、武鉱石×1、ゲンブの甲羅×3
	ソリッドスケイル	STR+5、DEF+18	スピナーオイル×2、武鉱石×2、ジャバのウロコ×3
鉄防具	チェーンメイル	DEF+14、AGL+2	鉄鉱石×2、ロアコットン×1
	ブリガンティ	DEF+16	鉄鉱石×2、ロアコットン×1、ハガネ×1
	プレートアーマー	DEF+19	バイスチール×2、ロアコットン×1、希聖水×1
	シルバーアーマー	DEF+22、AGL+2	ミスリル×2、ロアコットン×1、希聖水×1
	パラスガーダー	DEF+24、AGL+1	イオメタル×2、ロアコットン×1、希聖水×1
	ホーリープレート	STR+10、DEF+30、AGL+5	ルストニウム×1、ミスリル×1、ロアコットン×2、希聖水×2
	リフレックス	DEF+30、AGL+20	ルストニウム×1 ヒイロカネ×1、ロアコットン×2 イオメタル×1

	商品名	効果	必要素材
消耗品	レッドポーション	HP回復(小)	聖水×3、紅竹×2
	ブルーポーション	HP回復(中)	聖水×2、ロアシード×2
	エリクサー	HP回復(大)	希聖水×1、アッシュビーの蜜×1、ムラサキゴケ×1
	パワード	STR増強	ブラムゲル×2、希聖水×1、ダークマター×1
	プロヴィデンス	DEF増強	ブラムゲル×2、希聖水×1、ダークマター×1
	エージェント	DEF増強	ブラムゲル×2、希聖水×1、ダークマター×1
	ガーディアン	一時無敵	ブラムゲル×2、希聖水×1、ダークマター×1
	サモナー	敵全体攻撃	ブラムゲル×2、希聖水×1、ダークマター×1
	クラッカー	敵一体を攻撃	サギリタケ×1、ロアコットン×1
	ブラスター	複数の敵を攻撃	サギリタケ×3、ロアコットン×1
	デストロイヤー	複数の敵を強力に攻撃	サギリタケ×3、ロアコットン×1、流星の粉×3
装備品	ガントレット	STR+10、DEF+10	鉄鉱石×1、スピナーオイル×2
	メタルフィスト	STR+10、DEF+15	武鉱石×1、スピナーオイル×2
	セスタス	STR+20、DEF+20	武鉱石×1、スピナーオイル×2、光晶石×1
	ヒールリング	一定確率でHP回復	ミスリル×1、シルバークオーツ×1、光晶石×1、希聖水×1
	モータルリング	特殊攻撃の確率UP	ミスリル×1、シルバークオーツ×1、光晶石×1、竜巻草×1
	プロテクトリング	一定確率でダメージ無効化	ミスリル×1、シルバークオーツ×1、陽輝石×1

To Heart

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回で5人の攻略を終了！　スペースの都合で「完全ガイド」……[illegible]……の2人の攻略もしいかな——と思っています。（呉）

全キャラ攻略を目指すキミの手助けとなる攻略編、第3弾。今回も2人をピックアップして、シナリオクリアのコツをピンポイントで紹介していこう。

発売中 AVG	▶¥6,800　▶アクアプラス
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

関西娘&パツキン娘登場の攻略編第3弾！

発売後も、いまだ人気の衰えやらぬAVG「To Heart」。今回で早くも3回目を迎える攻略編の対象となるキャラは、ちょっとツンケンしたところのある委員長こと保科智子と、元気爆発カリフォルニアカールの宮内レミィの2人だ。彼女たちは、「To Heart」に登場する女の子の中でも、比較的クリアが楽な部類（するだけなら）に入るキャラ。そこで、今回は純粋な攻略のポイント以外にも、見逃しがちなレアイベントを紹介していこう。特に、「クリアはしたけれど、まだ2人のCG達成率が100%にならない〜」と嘆いている人は、要チェックだぞ。

◀2人とも同級生ということもあり、序盤から会う機会が……

▲2人に共通しているのは胸が大きいこと(笑)。その辺にも注目したい

智子の孤独をいやす存在になれるか？

保科智子

智子とは、2年生になってから同じクラスになるが、実は初登場は3月5日とゲーム開始直後。智子と直接言葉をかわす機会は少ないものの、実際にはこの時点から攻略が始まっているので注意しよう。とはいえ、ほかのキャラの攻略と同様に、とにかく会いまくっていれば道は開かれる。右のPOINT 3で紹介する特定の選択肢以外でも"智子に無視されても、とにかく接触をはかるような行動"を選ぶようにすれば、問題ないぞ。

POINT 1 キミは智子を信じるか？

志保が、"智子が援助交際をしている"という【智子の援交の噂】。一見VSイベントのようだが、実はれっきとした回数イベント。ここで、「一緒に帰らないか〜」→「断固、信じねーぞ」と選択すれば、智子の好感度を大幅にアップすることが可能だ。また、このイベントは、智子初の好感度イベント【自習問題の答】の発生条件にもなっている、攻略上重要なポイントでもある。ちなみに、自習では、「委員長に写させてもらう」→「静かに寝る派だ」とすれば、智子好感度のアップ率が一番高い。

◀今後……なるべく早く発生させたい。

POINT 2 レアイベントを見よう

4月27日に発生する日付イベント【智子、父親と会う】は、眼鏡を外した"よそ行き仕様の智子"が見られるレアなイベントだ。CG達成率がプラスされる、このお得なイベントは、実は発生日の4月27日までに好感度イベント【智子、UFOキャッチャーに怒る】を見ていないと発生しないのだ。クリア必須イベントではないだけに、好感度イベントの発生スケジュールが遅れたまま、見ずに終わってしまった人も多いはず。智子に対するイメージが、かなり変わること間違いなしのイベントだ。

◀このイベントで、智子……

POINT 3 選択肢の傾向と対策

選択によりバッド確定となるケースは、5月2日の日付イベント【雨の中の智子】で、「今日、泊まっていけよ」を選ばなかった場合のみ。そこで以下では、"どれを選べば一番好感度がアップするか"わかりにくい選択肢をピックアップして、そのベストの回答例を紹介しよう。3月10日の日付イベント【図書室にて】→「なにも言わず〜」、回数イベント【ゲーセン帰りに智子発見】→「いーや〜」×3、好感度イベント【智子とUFOキャッチャー】→「からかうんじゃねーよ」

素直なアプローチがポイントだ！

宮内レミィ

クリアに必要となる好感度も低く、普通に接していればゲーム中盤で"好感度の条件"だけは満たしてしまうレミィ。イベント数は多いが、選択肢を入力する機会が少ないのも特徴。正直なところ、彼女だけを攻略対象にゲームを進めていた場合は、放課後に会っているだけでも攻略の8割は終わり。まだゲームのノリがつかめていない『To Heart』初心者にオススメのキャラといえるかもしれない。

POINT 1 レミィと志保とお勉強会

3月15日に発生する日付イベント【レミィと志保とお勉強会】は、クリア必須イベントというわけではなく完全な番外イベント。ただ、これも智子編の父親イベントと同様に、CG達成率がプラスされるので、ぜひ発生させておきたいところだ。この勉強会は、あかりからの勉強会の誘いを断っているのが前提条件。そうすれば3月15日のテスト後、レミィと志保がやって来るので、「そうだ、レミィ。英語を教えてくれ」を選べばOK。ちなみに、このイベントでレミィの好感度は変化しないぞ。

◀……一応レミィのイベント。

POINT 2 4月28日にすべてをかけろ

いくら攻略が簡単なレミィとはいえ、デッドラインは存在する。それが、4月28日に発生する好感度イベント、【ホームパーティへの誘い】だ。このイベントは、日付固定ではないが、直前の好感度イベント【ボウリング場でデート】が27日固定のうえ、30日のエンディングまでに、あと2つの好感度イベントをクリアしなくてはならない（つまり27〜30日は好感度イベントの連続）。ホームパーティ以降のイベント発生条件は同じなので、実質ホームパーティが起これば、クリアはほぼ確定となる。

◀……んてことのない……

POINT 3 この選択肢はこう選ぼう！

レミィシナリオでの"選ばなくてはいけない"選択肢は、好感度イベント【ゲーセンへの誘い】&【ボウリングへの誘い】→「いいぜ」、そしてエンディング直前の【お別れパーティ】→「なんだって!?」の3つ。前者2つは、その後のデートが必須イベント、後者は、選ばないとバッドが確定する、即死系だ。また、わかりにくい好感度アップの選択肢としては、4月10日の日付イベント【葵登場】→「そうだ、カツサンド〜」、回数イベント【どこで遊ぶ?】→「やっぱ山かな」などがある

© AQUAPLUS

ミラノのアルバイトこれくしょん

8種類のミニゲーム・育成・自分だけの部屋作りと、1粒で3度もおいしいこのゲーム。今回は育成部分にスポットを当てて攻略しよう!

全体的に地味な印象を受けてしまいますが、細部にまでこだわったすごく丁寧な作品です。メーカーさんの資料には、10歳くらいの女の子向けとは書いてありますが、僕でも十分楽しめました（楽しめるとまずいのか？）。もし次回作が出るのなら、今度はもっとミニゲーム数を増やしてほしいです。（袋）

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶ビクター／ビクターソフト
	▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

ミラノちゃんパワーアップ大作戦! 生活パートの仕組みを紹介

自宅での生活（ライブ）パートは、ミラノちゃんを育成できる重要なシーン。そこで今回は、生活パートでどう行動すれば、パラメータがどう変化するのかを表にまとめてみたので、ぜひ参考にしてほしい。ちなみに、下で紹介している3つのパラメータ以外の変化は、ほとんどゲームには影響しない。覚えておこう。

3つの重要なパラメータ

こころ▶ アップすると、バイトをするときの制限時間が増加する。増える量は各バイトごとに違う。

げんき▶ アップすると、選択可能なバイトも増える。ちなみに初期状態では、3種類のバイトしか選べない。

ちしき▶ アップすると、バイトの難易度設定の幅が増える（最大5レベル）。難易度が上がれば、給料も上がる。

アルバイト ちょっとだけ お得情報!

1●究極のアルバイト?「アイドル」

このゲームには、実は"げんきをアップしただけでは選択できない"隠しバイトが存在するのだ。それが「アイドル」のバイト。この「アイドル」になるためには、①げんきを20（最大値）にする→②広場でプロデューサーにスカウトされる、という手順が必要だ。今回の表を参考にして、アイドルデビューを目指そう！

◀タイミングよくドラムを演奏する仕事。気分は、ほとんどビー○ニ?

2●オススメアルバイトは「看護婦」さん

お金をたくさん稼ぐのに一番手っ取り早い方法は、"バイトのレベルを上げる"こと。だが、レベルを上げると、バイトの難易度も上がり、クリアが困難になるってしまう。ところが看護婦のバイトだけは、レベルを上げても、ほかのバイトに比べてクリアが比較的簡単なのだ。高いインテリアを狙うなら看護婦で稼ごう。

◀アクションよりも、判断力や記憶力に自信のある人にオススメなバイトだ。

行動別パラメータ表

リビング リビングで入力できるコマンド回数は、実質2回（3回入力できるが、3回目は強制的に「やすむ」になる）。ミラノのパラメータを見ながら、バランスよく育ててあげよう。

コマンド	分岐	出現条件	げんき	ちしき	こころ	身長	体重	視力
そうじ	ー	なし			+1			
せんたく	ー	洗濯物がある			+1			
りょうり	パンケーキ	なし	+1					
	オムライス		+1					
	ナポリタン	レシピを購入	+1			+0.2		
	やさいサラダ		+1				−0.5	
	ハンバーグ		+1				+0.5	
	シチュー		+1			+0.2	+0.5	
おちゃ	ダージリン	なし			+1			+0.1
	ハーブ				+1		−0.5	
	アップル				+1	+0.2		
べんきょう	ー	部屋にデスクを置く		+1				
おんがく	音楽1	部屋にオーディオ1を置く						
	音楽2	部屋にオーディオ2を置く						
えんそう	リコーダー	部屋にリコーダーを置く			+1			
	バイオリン	部屋にバイオリンを置く			+1			
	ピアノ	部屋にピアノを置く			+1			
	グランドピアノ	部屋にグランドピアノを置く			+1			
ゲーム	ー	部屋にゲーム機、テレビを置く						−0.1
みずやり	ー	テラスに植木ばちを置く			+1			

寝室 寝室では、寝る前に1回だけ行動することができる。読書は、視力は落ちてしまうものの、リビングでは上昇しにくい、ちしきを上げることもできるので、ぜひ活用していきたいところだ。

コマンド	分岐	出現条件	げんき	ちしき	こころ	身長	体重	視力
どくしょ	あおずきん	ちしきが0～4のとき		+1				−0.1
	ピノシオ	こころが0～4のとき			+1			−0.1
	アルピスの少女	ちしきが5～9のとき		+1				−0.1
	ピーターマン	こころが5～9のとき			+1			−0.1
	赤毛のアンナ	ちしきが10～15のとき		+1				−0.1
ほしをみる	みんなげんきに～	注）詳しくは右の囲みを参照のこと	+2					
	いいことが～							
	あしたもてんき～							

ミラノちゃんの素朴なギモン

ここでは左の表には載せなかった行動の補足と、生活パートでの素朴な疑問点をピックアップして解説しよう。

◉星に何をお願いする?

「ほしをみる」で、流れ星を見た（確率1/2）あとの行動には、以下の効果がある。①「みんなげんきで～」→げんき＋2、②「いいことが～」→洗濯をするとお金を発見（洗濯物のたまり具合によって金額が変化)、③「あしたてんきに～」→次の日が必ず晴れになる。

▶最大1000Pも見つかる臨時収入もいいけど、げんき＋2も捨てがたい……。何をお願いしよう?

◉TVはいつ放映しているの?

リビングに設置すると見られるテレビは、以下のスケジュールで放映しているぞ。たね曜日18時：ニュース、20時：ドラマ、わかば曜日18時：料理番組、20時：サスペンス映画、つぼみ曜日18時：歌番組、20時：名作映画、はな曜日18時：サッカー、20時：ドキュメント。

◀基本的には育成に効果はないが、サッカーの試合で応援したチームが勝つと、げんきが上がることも。

◉そのほかのインテリアの効果

オーディオ1、2を買ったときに選べるコマンド「おんがく」には、実はBGMを変化させる効果がある。オーディオ1なら2曲、オーディオ2なら4曲から選択が可能。育成に特に関係があるわけではないが、違う気分でプレイしたいときには試してみよう。

▶貴重な行動回数を使用してまでの価値があるかは疑問だが、こんな楽しみ方も「ミラノ」ならでは。

ファイヤープロレスリングG

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ＰＣエンジン版の初代「ファイプロ」から攻略記事を担当していますが、ゲームの核となる部分が今も変わっていないところがうれしいですね。思わず10年前のことを思い出しちゃいました。技コマンドを載せた下敷きを作ったり、現・電撃DC&電撃N64の両誌編集長と一緒にイベントで読者と対戦したり……(笑)。（ウォルフ）

大人気シリーズの最新作『ファイプロG』。今回は、普通にゲームをプレイしているだけではわかりにくい隠しデータについて紹介していくぞ!

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶ヒューマン
	▶MC(10ブロック)、PS(5ブロック)、DS(AC非対応)、MT

隠しデータの詳しい内容を大公開するぞ!

◀好きな団体に行けるようになるぞ。

エディット用パラメータの効果から「ファイティングロード」序盤の分岐条件まで、誰もが知りたかった情報を大公開。奥の深い「ファイプロG」ワールドを堪能しよう！

DATA 1 これが特殊スキルの持つ効果だ

イマイチわかりにくかった特殊スキル。その具体的な効果を紹介しよう。●スター性：体力０で気力勝負になったときにパフォーマンスをすると技の威力が10%アップ●クイックリターン：体力５～20%で気力が60%以上のとき、ダウン時間が１／８になる●一発逆転：体力が10%以下で気力が30%以上のとき、クリティカルの確率が２倍に●スタートダッシュ：体力が70%以上のとき、得意技の攻撃力がアップ●根性：体力０で気力勝負になったときに関節技攻撃の気力ダメージが１／２になる●反撃：体力が５%以下になると全技の攻撃力がアップ●一撃必殺：最初の２発目までの必殺技の攻撃力が2.5倍に●流血：流血すると全技の攻撃力が５%アップ

▲ファイトスタイルを考えた上で選ぼう。速攻勝負ならスタートダッシュや一撃必殺が効果的だ。

DATA 2 クリティカルを活用しよう

どんなに不利な状況でも、一瞬で大逆転勝利が可能になるクリティカル。運がよければ秒殺も狙えるので、エディット作成時にはなるべく設定しておこう。なお、クリティカルが出る確率は、相手の残り体力と、返しタイプの種類によって変化するようになっている。右の２つの表が、その確率を表している。例えば、相手の体力が最大で打撃によるクリティカルを狙う場合（３%）、相手の返しタイプがオールラウンドならば（50%）、（0.03×0.5×100=1.5%）となる。この表を参考に、どのタイプの技をクリティカルに設定するか決めよう。

タイプ別クリティカル発生率

タイプ	全快←						相手の残り体力							→瀕死		
必殺技	0%	0%	0%	0%	0%	1%	2%	3%	4%	5%	6%	7%	8%	9%	10%	10%
打撃	3%	5%	6%	5%	4%	3%	3%	6%	7%	2%	2%	3%	7%	9%	9%	8%
スープレックス	1%	2%	2%	3%	5%	7%	10%	10%	7%	7%	5%	6%	7%	8%	9%	10%
サブミッション	5%	10%	8%	8%	6%	5%	4%	4%	3%	3%	4%	4%	5%	6%	4%	4%
パワー	0%	0%	0%	0%	1%	2%	2%	3%	5%	5%	5%	6%	7%	8%	9%	10%
テクニカル	3%	5%	10%	9%	8%	7%	5%	3%	1%	1%	2%	4%	4%	6%	3%	2%

敵の返しタイプ別クリティカル発生率

クリティカル／返し	オーソドックス	テクニシャン	パワー	ジュニア	ルチャドール	ヒール	ミステリアス	オールラウンド	シューター	ファイター	グラップラー	ジャイアント	魔性
必殺技	45%	45%	45%	45%	45%	70%	70%	45%	15%	10%	10%	25%	25%
打撃	60%	80%	50%	60%	80%	50%	60%	50%	25%	10%	20%	75%	50%
スープレックス	50%	40%	75%	60%	60%	70%	50%	40%	80%	100%	90%	100%	34%
サブミッション	55%	40%	60%	45%	60%	70%	45%	40%	30%	100%	15%	100%	25%
パワー	50%	60%	34%	85%	90%	50%	60%	50%	95%	100%	90%	100%	70%
テクニカル	80%	34%	90%	60%	45%	85%	75%	50%	34%	25%	10%	90%	34%

◀これがクリティカルの瞬間。サブミッションやテクニカルなら序盤に決まることも多い。

選択肢による団体分岐ポイント

選択肢	VIEW	OLIVE	IW	UWH	USA
やってやるぜ!	+1	+1			
強くなって先生を驚かせてやる!			+1		+1
まず顔を洗って来よう				+1	
受け身		+1			
バックの取り合い	+1			+1	
ロープワーク			+1		+1
いつか評価を変えて見せるさ!		+1			+1
割といい試合だと思ったんだけどな	+1				
ちょっと辛口すぎだろ			+1	+1	
憧れのレスラーのようになりたかったから	+1		+1		
ひたすら強くなりたかったから				+1	
プロレスそのものが好きだったから		+1			+1
プロスポーツ		+1			
総合格闘技	+1			+1	
エンターテイメント			+1		+1
とにかく頑張ります!		+1	+1		
頂点目指します!	+1				
１歩１歩着実に進んで行きます!				+1	+1
期待に応えるように頑張るぞ!		+1			
まあ当然の事だな	+1		+1		
別に隠さなくてもいいのに				+1	+1

DATA 3 「ファイティングロード」団体分岐条件

道場卒業後の進路は内部パラメータによって決まる。選択肢とスパーリングでの使用率が高い技（系統ごとにチェックし、上位２系統が関係）によって各団体にポイントが加算される。そして卒業時に一番ポイントが高い団体から誘われるのだ。なお同点の場合は「ＯＬＩＶＥよりもＶＩＥＷ」のように、表の左側の団体が優先される。

技使用率による団体分岐ポイント

技の系統	VIEW	OLIVE	IW	UWH	USA
通常打撃技（張り手、チョップ、キック１（*））			+1		+3
シュート打撃技（キック２（*）、掌底等）	+1			+3	
絞め技（スリーパーホールド等）	+3			+1	
関節技（腕ひしぎ逆十字等）	+1			+3	
投げ技（各種スープレックス等）		+3		+1	
パワー技（各種ボム、パワースラム等）	+3	+1			
テクニック技（各種丸め込み技等）		+3			+1
飛び技（コーナー飛び等を含む）		+1	+3		
ラフ技（反則系技、ラフ攻撃、キック３（*））			+3		+1
パフォーマンス（全パフォーマンス）			+1		+3

「ジュニアヘビー級」専用の分岐条件

分岐先	使用率がもっとも高かった技の系統
VIEW修行編	シュート打撃技or投げ技or関節技
WWC修行編	通常打撃技orパワー技orラフ技orパフォーマンス
メキシコ修行編	絞め技orテクニック技or飛び技

※（キック１）ジャイアントキック、トラースキック、ソバット、ローリングソバット、逆回し蹴り、ドロップキック系（低空以外）、フライングニールキック、浴びせ蹴り、ジャンピングハイキック、延髄斬りなど、（キック２）前蹴り、ローキック、下段蹴り、ムエタイローキック、ミドルキック、中段蹴り、ムエタイミドルキック、ハイキック、ムエタイハイキック、上段蹴り、ハイマン蹴り、踵落とし、ニールキック、大車輪キックなど、（キック３）トーキック、サイキック、低空ドロップキック、ケンカキックなど

ウラワザデータベース

Q「数カ月前に投稿したネタが遅れて載るのは何故?」 A「①雑誌特有のタイムラグ。②メーカーさんとの秘密の約束(笑)。③担当の大ボケ。さて正解は……全部ですぅ」

Ver.11.3

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥ 8,000分の商品券
50	¥ 6,500分の商品券
20	¥ 4,500分の商品券
0	¥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

編集部情報 '70年代風ロボットアニメ ゲッP-X

★隠しステージなの

前号で紹介した「ゲッP-X」のEXステージを無条件で出現させる便利なウラワザを紹介しよう。方法はいたって簡単、以下に紹介する各コマンドを、タイトル画面で「PRESS START BUTTON」と表示されている間に入力するだけ。①「THE MOVIE」：✚下、下、左、下、下、左、下、◎。②「アトランジャーモード」：✚左、右、右、下、左、左、右、◎。③「クイーンフェアリーモード」：✚左、右、左、下、下、右、右、◎。④「スターゲッピーズモード」：✚下、左、左、下、下、右、右、◎。⑤「荒野のワイルドビジョンモード」：✚上、下、右、左、上、下、右、左、◎。⑥「B級ロボット大作戦R64モード」：✚上、上、下、下、右、左、右、◎。

◀前号でも紹介した隠しステージだが…。

◀何とコマンド一発でOK！ 何の苦もなく楽しめちゃいます。

LV50 ToHeart

★隠し要素でしょ

人気のビジュアルノベル『ToHeart』の小ネタを一挙公開！ ①隠しキャラ2人：あかりシナリオのクリアデータがあると雛山理緒が、芹香と葵シナリオのクリアデータがあると来栖川綾香が登場するぞ。②肩もみセリオ：おまけ要素の「肩もみマルチ」を5回以上プレイすると、「肩もみセリオ」が追加される。マルチのときと内容は同じだが、新たなCGが見られるぞ。③真のヒロイン：上記3人の隠しキャラを出現させると、ミニゲーム「Heart By Heart」にも3人が登場する。この状態で、キャラ選択時に琴音にカーソルを合わせてL1+L2+R1+R2+㊦を押しながら決定しよう。すると、「真のヒロイン登場です」というボイスが流れると共に、琴音がパワーアップするぞ。

▶こころなしか恥ずかしげなセリオ。マルチとは異なる"ぎこちなさ"が新鮮です。

LV20 '99甲子園

★天候変化

コミカルだけど本格的なSPG『'99甲子園』の小ネタをサクッと紹介しよう。まずはメニューから「VSモード」を選択すること。ここでひと通り設定を終えたら、試合開始。この、試合直前のデータロード中に✚上を押し続けると、試合時の天候が雨に変化するぞ。ほかにも、✚下を押し続けるとナイターに、✚右を押し続けると夕方になるなど、お好みのシチュエーションでプレイできるのだ。もちろん、いずれの状況でも難易度には影響なし。ただし、地方球場では変更できないこともある。

▶高校野球のナイター戦。昼間の熱戦とは異なる味わいがある。

LV20 東京魔人學園剣風帖

★強制排除？

DPS読者にすごい人気を誇る『東京魔人學園剣風帖』で、強制メンバーを外すウラワザを紹介しよう。このワザを試すには、『東京魔人學園朧綺譚』も必要となるぞ。まず、『剣風帖』のAVGパートでデータをセーブしたら、『朧綺譚』を起動。オカルト研でインターバルデータの感情値を変更してデータをセーブ。再び『剣風帖』を起動して先ほどのデータをロードすると、強制メンバーが外れて旧校舎での編成と同じ状態になるのだ。ただし、このワザは螺旋洞をクリアしたデータがないと試せない。さらに、いちいちディスクを入れ替えなければならないという欠点がある。

▲このワザで作ったデータを見ると、強制参加が？人に……。試しに1人だけ選んでみると……。

◀第一ターンなのに一人。こんな悲惨なシチュエーションもできる。

LV20 ペルソナ2 罪

★ラクラク合体魔法検索

ついに発売された『ペルソナ2』に、さっそく便利なワザが報告された。本誌攻略記事でも紹介したが、カジノでは未発見の合体魔法をサーチするアイテム「ソルヴィングオーブ」が手に入る。このアイテムを装備すると、合体魔法のアナライズ画面で「？？？+○○系+？？？」という具合に表示される。このアイテムは、装備したキャラが合体魔法に含まれる系統の魔法を持っていた場合だけ「？？？」の部分を表示してくれるのだ。つまり、全員が順に装備すれば、未発見の組み合わせも必ずわかるのだ。

◀アナライズ結果はこんな感じで、該当する魔法を持っていた場合のみ表示されるぞ。

LV50 ウェルトオブ イストリア

★無茶なLVアップ

初心者でも自由度の高い冒険が満喫できるRPG『ウェルトオブイストリア』に、ステータスが爆発的に上昇する強烈なバグ技が見つかったぞ。条件は、どんなに低レベル（2〜3でも可）でも構わないので、レベルアップ時のボーナスを心、技、体に振り分けて能力値を均等にすること（写真参照）。残りボーナスポイントがゼロになったら、ⓧを連打開始。画面上では決定とキャンセルが繰り返され、この段階ではグラフに変化は現れない。ところが、ボタンを数十回連打したあとに◎で決定してみると、精神力や耐久力、知覚力といった細かなパラメータが最大まで振り切っているぞ。ただし、思いっきりバグ技なので、どのような弊害があるかは確認しきれていない。例えば、次回レベルアップ時にパラメータがリセットされたり、数値が化けてしまう恐れもあるのだ。「バグが怖くてインチキができるかっ！」という豪気な人にのみオススメする、不安度150%のウラワザですぅ。

▲成功時のステータス画面。レベルに不相応な生命力&筋力、精神力に注目！ 多少危険でも、こんなオイシイ数値を見せられたら試すしか!!

◀こんな感じで3つのパラメータにボーナスポイントを割り振る。あとはひたすらⓧを連打！ ただし、連射パッドなどで放っておくとハングUPする恐れ有り。

編集部情報 餓狼伝説 WILD AMBITION

★隠し要素とか

3Dならではの魅力がある『餓狼伝説 WILD AMBITION』の隠し要素を一挙公開！ ①隠しキャラ：デフォルトキャラすべてを使用する（クリアしなくてもよい）とダックキングが。また、ノーミス&ノーコンティニューで最終ボスを倒すと出現するMr.カラテ（リョウ・サカザキ）を倒せば、Mr.カラテが使えるようになるぞ。②チームバトルモード：コンティニューしても構わないので、デフォルトキャラで「アーケードモード」をクリアすると出現。また、隠しを含む全キャラでクリアすると同キャラチームバトルも可能だ。③データモード：いずれかのキャラで「アーケードモード」をクリアするだけ。

◀マーシャルアーツにダンスをミックスした華麗な技が甦る！

▲この赤い道着と、掌から放たれる波動に見覚えは？

トロンにコブン はじめて物語

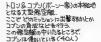
前作『ロックマンDASH』から約1年半……。コミカルかつ爆発的（笑）にパワーアップした『トロンにコブン』の楽しみどころをピックア〜ップ！　多種多様なゲーム内容からシステムまで、まるごと「はじめて物語」で大紹介しちゃおう!!

トロンさま〜！ 今日も特訓、明日も特訓、泣け、わめけ！ そして働け！（涙）

▶バラエティに富んだゲーム内容、魅力たっぷりの登場キャラなど、どこをとっても最高レベルの仕上がりです。

●『DASH』が進化！　内容も一段と充実!!

『トロンにコブン』を紹介する前に、まずは前作にあたるフリーランニングRPG、『ロックマンＤＡＳＨ』（以下『ＤＡＳＨ』）について少しだけ触れておきましょう。'97年12月18日、横スクロール型のＡＣＴとしてシリーズを重ねてきた『ロックマン』の歴史に、新たな１ページが刻まれました。それが『ＤＡＳＨ』です。この作品はポリゴンで立体的に表現された３Ｄ空間が舞台。これまでの平面的なフィールドでは不可能だった、奥行きや高低差を利用した多彩な仕掛けが実現しました。しかし『ＤＡＳＨ』では、その新たなフィールドに秘められた可能性のほんの一部が実現されたに過ぎませんでした。それから約１年半……、新たな試みをギッシリと満載した『ＤＡＳＨ』シリーズの第２弾『トロンにコブン』が登場したのです。この作品の特徴は『ＤＡＳＨ』とは、ひと味違った造りになっているところです。『ＤＡＳＨ』で培われた３ＤアクションとＰＺＧやＲＰＧ、さらに育成といった多数の新要素が盛り込まれています。また主人公も異なり、『ＤＡＳＨ』で敵役だった空賊、ボーン一家の天才美少女トロンちゃんと40人のコブンになっています。ただ、こういった内容だと"ミニゲーム集"とか"オマケ"っぽく思われがちですが、プレイしてみるとそんなことはまったく感じられません。逆に、次はどんなふうに楽しませてくれるのか……と、ワクワク、ドキドキさせてくれる内容です。この作品は『ＤＡＳＨ』をプレイされた方はもちろん、そうでない方も十分に満足できるボリュームとなっていますので、すべてのＰＳユーザーに楽しんでほしいです。

十字キー 上下：前進・後退 左右：左右スライド移動
□ ショット攻撃
× ジャンプ
△ 物を持ち上げる もう1度押すと投げる
○ 振り向きをスピードUP
スタート ステータスなど
L1 左旋回
R1 右旋回
L2 ロックオン ある程度敵を追いかけてくれる 押しながら□で攻撃.
R2 指揮弾 押しながら□で指揮弾発射

① 司令室

ミッション出撃や、コブンを派遣して、アイテムを捜索する偵察.ポケステ用ゲーム『ポケットコブン』のダウンロードなどが可能！

③ 倉庫

ステージで入手したアイテムがストックされている.ここは鑑定の特殊能力を持つコブン14号がいるので、アイテムの効果、値段を教えてくれる.この場で売却も可.

トロンさま～！今日も特訓、明日も特訓、泣け、わめけ！そして働け！（涙）

その2

▶街を廃墟に変えるくらいの勢いで大暴れするのが基本。自動車を持ち上げて民家に当てるのは当然の行いですよ！

●やりたい放題に暴れるのが、このゲームの掟！

『トロンにコブン』のミッションは、基本的に自由に選べるようになっています。各ミッションの方針は“どんなときでも空賊らしく、やりたい放題にやる！”です。具体的にどんな展開になるか少しずつ紹介していきましょう。まず［銀行をおそえ！］はアクションがメインのミッション。街を破壊してお金を強奪するのが目的です。ボーン一家の主力兵器、万能2足歩行型戦車のグスタフに乗り込み、民家を次々と襲撃していきます。邪魔をする警察や市民は、左腕のショットで攻撃して追い払いましょう。続いてのミッション、［コンテナをうばえ］はＰＺＧミッションです。超重量に耐えるべく改造されたグスタフタンクを操作し、港に荷揚げされている品物を強奪するのが目的。幸い邪魔者は登場しないので、知恵をしぼってじっくり取り組みましょう。そして［お宝をディグアウト］では、洞窟内に眠るお宝がターゲットです。カメラを内蔵した小型ヘリ、フェルケルを操り、指揮弾を発射してコブンたちに命令しながらお宝を探していくことになります。途中に設置されているトラップは、コブンに命令を出してクリアしていきましょう。などなどゲーム的なルールは各ミッションごとに設定されていますが、どのミッションも空賊活動なのです。道徳心の強い方や、清い心を持つ方には少々荷が重いミッションもあるかもしれませんが……。まあとにかくこれはゲームですし、思う存分普段できないことをやりまくって暴れてみましょう！　きっと、いつもとは違うワイルドな自分に出会えるはずです。ただ、そのまま帰って来られなくなっても責任は負いかねますが……。

④　特訓部屋

特訓部屋①、②の、ミニゲームをすることで、コブンのパラメータをUPすることができる。

特訓部屋①（爆弾投げ）は「こうげき」がUP。

特訓部屋②（食堂の手伝い）は「すばやさ」がUP。

両方とも全3ラウンドでクリアすると「1」UP。

この特訓部屋
最初のうちは、いいのだが
パラメータを最高値にする
のは非常にキビシイ。

さらに「かしこさ」は、
ミッションに出して、
イロイロ調べさせるコトで
しか数値を上げられない。

コブンのパラメータ

こうげき：戦闘時に影響。値が高いほど　おびえることなく敵に向かっていくようだ。

すばやさ：戦闘時の移動スピードに影響。値が高いほどテキパキ行動する。

かしこさ：主に開発など船内で影響。値が上がると、イベントも発生。戦闘時には　お金などを積極的に収集。

特殊能力：コブンごとのスキル。戦闘用と船内用の2つに分けられる。ゲーム開始時には、大部分が「?」

サボリ：値が高くなると　言うことをきかなくなる。

⑤　おしおき部屋

「サボリ」を下げる部屋。

値が最高になると、コブンに命令できなくなるので注意。

⑥　会議室
⑦　食堂
⑧　機関室
⑨　甲板
⑩　トロンの部屋
⑪　T･ボーンの部屋

トロコブの極意　その3　RPG&パズル

トロンさま～！今日も特訓、明日も特訓、泣け、わめけ！そして働け！（涙）

その3

▶指揮弾とロックオンを使えば戦いも快適に進むでしょう。コブンの投げる爆弾はグスタフのショットより強いかも!?

●3度のメシより大事な指揮弾&ロックオン！

各ミッションには決められた人数のコブンを連れて行くことができます。一緒に出撃するだけでは単なるオプションですが、本作では“指揮弾”というシステムが盛り込まれているため、コブンを戦場で活躍させることができるのです。“指揮弾”とはコブンを指揮する弾丸のこと。R２ボタンを押し、方向キーで照準を合わせ、□ボタンで発射します。これを調べたい物や場所や人物に当てると、コブンたちが駆け寄って調査してくれるのです。指揮弾の使い方は、とにかく怪しい場所を見つけたら撃ちまくること。フィールドにあるベンチや電柱、犬や猫（今回は蹴れないようです）、木やゴミ箱など、手当たりしだいに指揮弾を当ててみましょう。その際、コブンたちのリアクションも必見モノですよ。また、指揮弾を敵に当てた場合、コブンたちは敵にまとわりつき、しばらくの間その動きを封じてくれます。さらにコブンが攻撃系の特殊能力を修得していると、敵に爆弾を投げたりしてくれます。そして、指揮弾とならんで重要なのが“ロックオン”。これは周囲に敵がいるときにＬ２ボタンを押すと、自動的にその敵がいる場所に方向転換して、ショットの照準を合わせてくれます。Ｌ２ボタンを押しながら□ボタンのショットで攻撃するというのが基本戦法になるでしょう。さらに応用的なテクニックとしては、コブンの攻撃だけで敵を倒すという方法です。コブンが攻撃系の特殊能力を修得している場合、Ｒ２ボタンで敵を捕捉した後にＬ２ボタンを押して指揮弾を発射すれば、自分は攻撃しなくても敵を倒すことが可能です。多彩なシステムを有利に活用してミッションをクリアしていきましょう。

トロンさま〜! 今日も特訓、明日も特訓、泣け、わめけ! そして働け! (涙)

その4

名前	こすかさ	特殊能力	場所	ポケステ
3号	2 2 2 1	? ? ?	食堂	0pts
4号	2 2 1 1	? ? ?	倉庫	0pts
5号	2		食堂	0pts
6号	2		司令室	0pts
7号	2		会議室	0pts
9号	1		探索中	0pts
10号	1 2 2 1	? ? ?	会議室	0pts

▶コブン全員のパラメータを上げるのも良いですが、上げなくても支障はありません。そのへんの自由度の高さも魅力的。

●コブンを育成してパラメータをア〜ップ!

『トロンにコブン』では登場する40人のコブンたちを育成し、パラメータを上げることができます。パラメータが上がると特殊能力を修得したり、新しい作戦などをひらめいたりします。コブンの育成方法はゲゼルシャフト号内の特訓部屋1、2とポケステを使う方法の2種類があります。どちらもミニゲームに挑戦することになりますが、オススメはポケステを利用した方法です。なぜなら特訓部屋は「ラウンドクリア制」なので、クリアできないとパラメータが上がりません。最高の4レベル目、最終ラウンドともなると難易度が高く、クリアするにはものスゴイ頑張りが必要になるのです。その点、ポケステなら「ポイント振り分け制」なので、ポイントさえ稼げば4レベル目のパラメータを上げるのもラクなのです。

●40人のコブンを完璧に個性付けするのは無理!?

そんな『トロンにコブン』の欠点ですが……ハッキリ言って特に目立つようなところはありません。強いて挙げるならコブン40人を個性付けするのは、やはり難しかったかな……と思われるところです。顔は同じ、パラメータ的にも大差はありませんし。それに40人を育成できると言っても、ミッションに連れていけるのは最高で7人だけですし……。まあでも全体的なボリュームと、常にプレイヤーを飽きさせないような細かい配慮を考えれば、ハナクソのような欠点なので気にする必要はありません。とにかく1度は触ってみるべき作品です。そして気に入ったら『DASH』も遊んでみてください。今ならベスト版も発売されていますのでオトクですよ。次回作『DASH2』を思う存分楽しむためにもオススメです!

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

今月はノストラダムスの予言した運命の月です。大変だぁ！　だが、電撃コラムスはいつもどおり続くのであった。

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）
ぬりえの時間

左んプロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた目薬ジャンキーの昭和の乙女。たまにOVAなんかも鑑賞するそうです。

イラスト／左ん

★ブラック・ジャック先生が「経験も必要だ」って

新入社員のみなさん、コンニチハ。ゲームメーカーに入社して3カ月、もう会社には慣れましたか？　なに、仕事が面白くない？　もう辞めちゃいたい？　そうかー、**ふう〜ん**。

入社してもしばらくは、「研修期間」や「試用期間」などといわれていて、スグにはゲーム開発のお仕事はさせてもらえません。この間、実に**カッタルイ**のです。筆者もモチロンそうでした。数年前、入社したての筆者を待っていたのは、その会社の工場で、延々と小型テレビに基盤をはめ込むという作業でした。**なにコレ？**「漁船のレーダーに使うヤツなんだよ」と、隣のパートのオバちゃんが教えてくれました。

基盤のはめ込みにも慣れた頃、やっとゲーム開発の初仕事をもらいました。ウキウキしながら内容を聞いたら、今度は〝**日本じゃない国**で売られる賭博ゲームの開発〞デシタ。あれ？　確かにゲームだけど、思っていたのとチョット違うみたいだよ？　かたや、ときを同じくしてゲーム業界入りした友人は、すでにPCエンジン（当時は最先端ハードだったのですよ！）の新作ソフトにとりかかっていました。その話を聞いてすっかりへこんでしまった筆者は、**顔をヒクヒク**させながら「よかったね」と伝えました。しかし後日、その友人は上司に仕事だと思い込まされて、実はドット絵の練習をさせられていただけだったということが判明したのです。**ふくらみました**。

後に、マットウなゲーム開発にまぜてもらえるようにはなりましたが、どうやら最初はこのような扱いをされても仕方がないようです。むしろ新人のあなたに、いきなりスゴイ仕事を任せてくるようなら、それは**何かのワナ**じゃないかと思うんだ……。かといって、かつて疑問を感じながらやっていた研修の仕事が、はたして今役にたっているのかと問われると、**特に役にたっていません**。ですから、今この時が充実していなければイヤだという若者を、筆者は引き止めることはできないのです。一度きりの人生ですもの。大切にしなくちゃネ！

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況　レビューを一段落させたこともあり、11年間レビューをやってきて、卒業するにあたって考えたことをまとめてみました。先に書きますが、次回にも続きます。

★レビューについて最近考えること・前編

既に前号からだけど、レビューから卒業したといういい機会なので、今回はレビューについて色々と考えてみたい。

まず第一に、ゲームレビューの正しい機能とは何だろうか？　ゲーム雑誌のレビューの標準的なスタイル、数人のレビュアーが沢山のゲームに、短い文章＋点数をつけたものを表にして並べる形態から考えれば、答えは明らかだ。点数は、読者がどのゲームがデキがいいのかを知るための目安だし、文章はそのゲームがどんなゲームで、それをレビュアーがどう感じたのかを伝えるものだ。つまり、レビューは、読者がゲームを選択するときの目安なのだ。

すなわち、レビューをするというのは、そのゲームの「評論」をするためでもなければ、はたまた対象となるゲームを歴史の中に置いたときに、どのような意味があるのかを考えたりするためではない。レビューは、あくまでも「読者が買っていいゲームを見極めるための材料」となることが第一義であって、評論活動とは別物なのだ。世の雑誌ではレビュアーのことを評論家と呼んだりする場合もあるが、僕はゲーム雑誌のレビュアーを評論家だとはまったく思わない。

だいたいあんな短い文章の中で、自分がそのゲームをプレイし、何を感じ、どんなことを考え、そしてどのように評価するのか、なぜそう評価したのか……詳しいことが書けるわけもない。あえて「批評」ということにするなら、印象批評、それも極めて単純な内容を書くのが精いっぱいなのだ。そう考えたとき、レビューに絶対に要求されるものは自ずと明らかだろう。「ゲームを選択する際の判断材料」を「読者に」、「信頼性を持って正しく提供すること」に尽きるわけだ。そして、これに加えて雑誌として、「記事としてのおもしろさ」が加われば、それで十分なのだ。

そう考えたとき、明らかにほとんどプレイしていないのに「レビュー」を掲載している雑誌が存在するのは、残念ながらも認めざるを得ない、とんでもない問題なのではないだろうか？　これは経験上感じることなのだが、レビューできる程度にゲーム内容がわかるまで、アクションゲームの類ですら、最低でも1時間はかかる（1時間で終われば奇跡なくらいだ)。仮に20本のゲームがあるとして、すべてがアクションだと仮定しても20時間はかかってしまう。ましてやＲＰＧなどあろうものなら、４日で３本でも驚異的なペースの部類に入る。

つまり、物理的に「レビューを書くことができるレベルでのプレイができない本数を、できない人数でレビューしている」と称するのは、どう考えてもおかしいのだ。百歩譲ってレビューがそれで成り立つとしたら、そこで語られるのは「最初の30分程度の印象」だけであって、全般についてでは決してない。レビューする対象をよく知らずにレビューができるハズがない。レビューの大前提としてまともにプレイしていることは当然のはずなのに、これが守られてないのだ。これではレビューの信頼性などカケラもないことになってしまう。

とは言っても、雑誌制作の現場を見るとクリアしたゲームだけをレビューするというワケにもいかないのが事実だ。レビュアーだって苦手なゲームはあるし、ＡＶＧ（特に海外の物）などで、いくら考えても解けないような強烈な謎もある。おまけに雑誌には、しめ切りというものもあるし(笑)、「クリア」という定義自体が曖昧なゲームも多々ある。プレイはしなければならないが、レビューのためのプレイの基準として「クリアする」ということだけでも、レビューは成り立たないのだ（と言っても、僕は11年もこれを基本にレビューしていたわけだが……)。このあたりが受動的なメディアである映画や演劇のレビュー（とりあえず最後まで見ればいい）とは違うところだ。

では、いったいどれくらいプレイすればレビューができるのだろうか？　ファーストインプレッションなら30分だが、ゲーム内容を語るためには、当然それなりの時間が必要だ。経験上、格闘ゲーム、ＳＴＧ、ＡＣＴなどの場合には、２〜３時間あれば、なんとか書けるレベルに到達することが多い。この手のゲームは構造上、30分もあれば操作や特性（そしてたいていはゲームバランスも）が摑めるので、あとは他の問題に集中できるからだ。

逆に30分以上プレイしても大筋がつかめない場合は、操作性に問題があるか、マニアックなものである可能性が高くなり、それだけでもゲームの特性を判断できることになる。

とは言っても、最近の格闘ゲームなどは隠し要素も多くて、この30分という基準も若干怪しくなってしまうのだが、いずれにしてもゲームの基本的な完成度は最初の３時間ぐらいで、まず間違いなく判断できるようになるのは事実だ（特殊な操作を必要とするものの場合、これより短いプレイだと、さっぱりわからない可能性が十二分にあるので、また危険だったりする)。

ところが、問題になってくるのがＲＰＧやＡＶＧ、はたまたＳＬＧなどのストーリーがあったり、システムが極めて複雑だったりするゲームの類だ。

例えばＳＬＧ、それも海外のＳＬＧなんかになるとマニュアルだけで数十ページにも及び、内容を把握するだけで数時間、面白さがわかるまで数日かかってしまうような作品だってあるし、ＲＰＧやＡＶＧはシステムを理解したところで、お話はわからない。システムを理解し、使いこなせるようになるまで1時間ぐらい、そしてお話を判断するには、どうしようもないクソゲーですら、数時間はプレイしないと正しい判断を下せるとは言い難い。実際、自分がレビューをしていたときも、10時間ぐらいはプレイしていたし、またそうでなければレビューそれ自体を成り立たせられなかったのだ。

抜けている部分は多いが、レビューを信頼できるものとするための必要最低限な条件はこんなところだろう。

さらに進んで、では、プレイタイムを公開する／しないということになると、読み物としてのおもしろさの判断もあるが、個人的には、信頼性を保証するために語られなければならないことが明らかではないという事実に、現存するゲーム雑誌のレビューの問題も明らかであるような気がする。

現存するゲーム雑誌のレビューは、縦軸としてゲームタイトルを置き、横の軸をレビュアーで切り、短いコメント＋点数の形でまとめるスタイルが主流だ。これのもともとの源流は多分、週刊誌などの映画レビューだと思われる。この方式のメリットは「多数のゲームの中から選択するときに見やすいこと」と「多人数の評価を見ることにより、ある程度の客観性を得られること」の２つだ。弱点は「文字数が少ないために、要点しか書けないこと」だろう。

一覧性の強さを考えれば、この形式は少なくともデメリットとメリットが拮抗しているのは明らかで、そういう意味ではバランスがいいかもしれない。しかし、基本的なスタイルは変えないとすると、次に考えなければいけないポイントは、いわゆる「点数」のことになる。

と、書いたところで、字数が尽きたので、この話題は次回も続けます。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。今回のゲームレポートは、お待たせ。ついに『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3旅立ちの詩』ですよ。

★久しぶりの『ときメモ』ゲームで新発見が!?

早くも沖縄地方では、梅雨明けしました。日本列島の南方ではすっかり夏到来でうらやましい限り。こちら関東地方の梅雨明け宣言はもうちょっとかかりそうですね。でも梅雨の合間を縫ってゴルフにでも行きたいところですなっ。まずは仕事の合間に打ちっぱなしに行って練習、練習の日々であります。

では前号に引き続き、最近見た映画情報を。まず1本目は「フェアリーテイル」。これは予告篇で見たときから是非モノでチェックしていた映画の1つ。純真な心を持っていると森の妖精たちの姿がちゃんと見えるのよ、というお話。これってイギリスでの実話なんだそうです。でも、大人になってもそういう心を持ち続ければきっと見えるはず……そう思っちゃいました。この映画のシーンにはチビッコの頃、学校の帰りによく探検した森の様な光景がたくさん登場します。とても懐かしい気分にさせてくれる映画でありました。そして、もう1本は昨年のカンヌ映画祭パルムドール大賞に輝いたロードムービー、「永遠と一日」。主人公の詩人、アレクサンドレが現在と過去を行ったり来たりするんだけど、終始同じ衣装で同じ風貌。だから、時間の整理をしながら見ることになるのでその点は結構大変でした。でも全体的に詩情豊かで良かったですよ。この映画は何を言いたかったのかを考えると、ちょいと奇々怪々ではありましたけど……。ひき続き映画三昧の日々です。

さぁ！　今回のゲームレポートはいよいよ『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3旅立ちの詩』の登場です。このゲームのセリフ収録は確か昨年のことだったので、自分がどんなセリフを喋ったのか正直言ってちょっとワ・ク・ワ・ク状態でした。まずはお決まりのオープニングテーマ曲から。何だかイベントのときを思い出しちゃいましたよ。ベルファーレで行ったクリスマスイベントのこと。ゲームは1999年冬からスタート。『ときメモ』も月日が経ったんだなぁということを実感。こういった純粋な『トキメモ』ゲームをプレイするってホント久しぶりのこと。1つずつ進んで行くたびに「あ〜こうやるんだったよねぇ」なんてつぶやきながら一日一日進めていきました。自宅の部屋に帰ってあれやこれやカーソルを合わせてチェック！　コンポのCDを聞いて発見したことは、いつも聞いていた『ときメモ』の曲は「青春の始まり」そして「思い出の数だけ」っていう曲名だったこと。知らなかったぁ。そして、ここで優美ちゃんの登場です。お電話待ってるよぉー!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る
西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下 近況　このところ日中の気温がかなり高く、反比例して会社の冷房がメチャきついんです。でも、厚着してもふるえている私の隣で半袖・短パンのアメリカ人が元気なのはなぜ？

★次世代ゲーム機のアメリカでの展開（2）

ゲーム機の次の世代の市場を制する戦いはすでに始まっていますが、日本での状況と多少違いがあると思うので、それぞれについて見ていきましょう。今回は一足先に発売される、セガのドリームキャスト（DC）です。

DCはアメリカで今年の9月に発売を予定されています。有利な条件としては、この一番早く発売されることがまず1つ。現行のPSやN64と比べて、明らかに一線を画したハードの性能を見せれば、高性能のものが好きなマニア層が飛びつくでしょう。

モデムが標準搭載なのも、アメリカでは重要です。市内にアクセスポイントがあれば、電話代は無料でつなぎ放題という環境なので、とことん面白いネットワーク対戦ゲームが1つあれば大ブレークする可能性を秘めています。セガはパソコン用ゲーム向けにネットワーク対戦のサービスを提供しているのでノウハウの蓄積も十分あります。

また開発者にとっては、OSがWindowsCEベースなので、パソコン用ゲームに近い形でDCのゲームを作ることができるのはうれしいはず。まったく新しいハード上での開発にしてはとくに初期の開発期間を短くできるし、パソコン用ゲームの移植も圧倒的に楽です。

逆に不利な点は、先に出るということも関係するけど、性能的に他の2機種に比べて見劣りする点。任天堂のものはまだよくわからないけど、PS2にぶつけてくることを考えると、それに匹敵するだけの性能になることが想像できます。ただ、DCの3Dグラフィック性能が劣るとか、メディアが大容量のDVDでないとかは、他の機種が市場に出たあと比較されて初めてわかるものなので、それまでの間にどれだけ突っ走れるか（台数を伸ばせるか）が勝負の分かれ目ということになるでしょう。PS2がアメリカで発売されるのは現時点では2000年の年末と言われているので、DCには1年3カ月が与えられることになります。ハードの価格は200ドルを切らないと爆発的には売れないので、赤字覚悟で安く売ることもあるかもしれません。

DCがアメリカで勝つには、現行機種ではできないキラーソフトをハード発売と同時に数本出す。ネットワーク対戦で『ウルティマオンライン』級に面白いキラーソフトを発売後半年以内に出す。ハードの価格、ソフトの価格とも現行のPS、N64と同等にする。

と、これがすべてできればけっこうイケルと思うのですが、どうでしょう。（また続く）

イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田真昭 プロフィール
フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★TVゲームとマルチメディア(その3)

仕事がパンクしそうです(涙)。まあ、世間では氷河期と呼ばれる不況の折です。寝られないくらい仕事があるのは大変ありがたいのですが、できれば一度にまとまって来るのではなく、平均して来てくれないかなぁ。「ちょっとハードスケジュールなんですが、お願いできます？」って聞かれて「無理です」とは言えないところがフリーの悲しさですね。

しかも、こうやって受けた仕事のほとんどすべてがスケジュールがズレてきて、先々週から今週にかけて集中してしまいました。なんと時間割を作って作業している状況です。

この一因となっているのが、最近のゲーム制作の異様とも思われるスケジュール管理です。例えば8月発売予定のソフトが、7月上旬になっても発売日が確定していないというようなケースが多発しているのです。この原稿を書いている時点では、まだ巻末の新作ソフトスケジュールはできあがっていないのですが、かなりの確率で「8月発売予定」となっていて具体的な日付が入っていない作品が多数あるハズです。

コスト低減のため制作スタッフが足りないというような経済的（？）原因から、ライバルの動向をギリギリまで見るためといった戦略的なものまで理由はさまざまですが、どれも当初の予定からは大幅に遅れるという傾向にあるのは困ったものです。でも、ちゃんと発売さえすれば読者の皆さんにとっては関係ない話だと思うでしょ？　ところがそうはいきません。マスターアップから発売日までの日数が少ないので、どのソフトもあまり大量生産ができない状況にあるのです。

立場上どのソフトがとは言えませんが、DPSの新作紹介でかなり大きく取り上げられている話題のソフトが、初回出荷数5～6万本しかできないというケースもあります。この号をよく読んで「どうしてもこのソフトが欲しい！」という新作ソフトがあったら、必ず予約しておいた方がいいでしょう。

さて、お話を前号の続きに戻しましょう。どうも最近はこのコラムで話題に取り上げると関連のニュースが発表されるケースが多いですね。今回も任天堂からリクルートと共同でネットワーク事業のための合弁会社を設立するとの発表がありました。話のネタとなった64DDは通信とデータ保存・書き換えのためのツールという位置づけで発売が決定しました。やはりここでもキーワードは「マルチメディア」と「ネットワーク」です。

この事業はインターネットを利用した会員制のネットワークサービスが柱となります。ゲームをインターネット経由で入手したり（ダウンロードといいます)、ゲームの追加データ（オリジナルキャラクターやコース、セーブデータ等々）の入手が可能になります。

まあ、DPSでいえば増刊号のDPS－Dの「DataBase」に入っているみたいな内容が、オンラインで入手できるようになるのです。そのほかにもスポーツや芸能関連のニュース配信や、電子メールサービスが可能になります。

話はちょっとさかのぼるのですが、ドリームキャストの大幅値下げが発表になった6月上旬に「ネット端末に活路、セガ最後の賭け」という記事が日経産業新聞に掲載されました。これはインターネットを利用したオンラインゲーム（電話などを利用して、離れたところにいる相手と対戦ができるゲーム）を中心とした、世界的なスタンスでの販売戦略です。また、6月中旬には日立、日本コロンビアと共同で、音楽やゲームの配信システムについての企画も発表となりました。

6月下旬には、ついにゲームボーイまでネットワーク端末にというニュースが発表になりました。DDI系の携帯電話会社が提携し、情報の取り込みを行ったり、ユーザー同士で情報がやりとりできるサービスが予定されています。北海道と沖縄でポケモン対戦することも可能になるかもしれませんね。

これだけ周囲がネットワークだマルチメディアだと騒いでいるのに、PS2だけはあまり具体的なニュースが出てきていない点も注目されます。もちろんネットワーク機器としても他機種を圧倒的に上回る実力を持っているだけに、その動向は相当意識されています。

もちろん、ほっておいたらPS2だけに話題をさらわれてしまうのを恐れて、あの手この手で話題を集めようとしているメーカーさんもあるでしょう。ゲームでは負けてもネットワーク端末として市場を独占したいというメーカーさんもあるようです。

しかし、ネット対応を全面に打ち出して発売されたドリームキャストが、これだけ苦戦しているのを見てもわかる通り、開発側の思惑と一般の人々との感覚ではまだまだ大きな隔たりがあるのが現実です。今までもさまざまな試みがあり、その数だけ失敗もあったのですが、どうもそういう点についてはあまり進歩していないようです。

次号ではそのへんの歴史もふまえて、もう少し詳しいお話をしましょう。

■最近ソフトの営業戦略として、多種少量生産を狙うケースが増えています。詳しい事情はまた機会を見てお話ししますが、少しでも製造原価を上回る見込みがあれば開発にゴーサインが出ます。どう見ても粗製乱造と思われるタイトルも多いのですが、廉価版シリーズなどにはかなりユーザーの支持を得ているものもあるようです。これで各ソフトメーカーさんが、廉価で面白いソフトが供給されることこそが、そのハードにとって一番大切であることを実感してくれるといいんですが。

イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです(仮)

こうしていると ツラかった昔を おもいだすなぁ…
そうねぇ
え?
昔… なにが あったんです?
聞きたい?
聞きたいッス!!
あれはまだ FC全盛の時代…
新しく発売された メガドライブに 心奪われていた オレ……
でも 金が 無くてね….
欲しかったけど 買えなかったんだ
ショーウインドウ越しに ながめる 毎日……

そして…… ついに運命のソフトが 発売された!
『マイケルジャクソン ムーンウォーカー』 マイケルが踊って敵を バッタバッタとなぎ倒す という スバラシイ内容に オレは うたれたね!!
激しい雨にうたれる かの様に泣いたさ!!!
ガー
泣いた?
当時のオレは、ヒマさえ あれば、FCディスクの 『フェアリーテイル』を プレイしていた ただの 気のいいポリゴングマ だったからな

で、どうしたん です?
うむ
激しく打たれた オレ様は、すかさず 質屋へかけこんだ!!
質屋
ダー
そして お姉さんを 質に入れ、 金を借り メガドラと『マイケル』 をゲットした!!
MEGADRIVE
ひでえ
ゴー
お姉さんには 自動で家に帰ってくる 装置(ロケット)を付け といたから大丈夫!

そこからだ……
そこからなのだ…
オレ様が イロイロ買う様 になったのは!!!
くっ…
今 我々が ツライのも
すべて 『マイケル』の せいなのですね
ゴオオオオ
マイケルめー
ゆるさん——
バカー!!
バキ
ベキ
ボキ

マイケルはなぁ… マイケルはなぁ…
世界中の子供の あこがれなんだぞ!!
その マイケルを….
おまえら 全員 校庭50周!
えー
ひどい!!
お姉さん…. やっと2人きりに なれたね…
ぐすん
ポリタン たら….
苦労…. かけるね
おまえさん… それは 言わない約束 でしょ
やれやれ

まんが/岩瀬さとみ

他に大事なことがあっても、ついついやっちゃうのがゲーム。やってやってやりまくって……行き着いたのが編集部。ってのはよくある話で。まあ、そんな人たちが作ってます。この雑誌。ちべたいナァ。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、なんでまだ……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゴク楽しいですよ。たのたの。

「傷つきやすい性格なんです」彼女の名前は真壁喜美子。オレの親友、本城猛と付き合っている……らしい。というか、よく知らん。「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックなんですよぉ。さらにリニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど……見慣れちゃえば平気ってことで」それと、傷つきやすい性格がどう関係あるんだ？「DPSって、3階から下に叩きつけて、更に踏みつけると傷つくじゃないですか」そうきたか。「増刊DなんてCD－ROM傷つきまくりで」って更にそうきたか。「猛くんに傷つけられたの。もうボロボロに」ヤッパリか。猛は女の子に対して冷たいからナァ……。

ヤッパリステキでしょ？　というか、楽しいでしょ？　遊べるイカスゲームがたくさんあるのは……まさにパラダイス！　編集部でもいろんなゲームがバリバリよ！

ボクはアレ、あなたはソレ。徹夜でゲームって楽しいしね。学生の人はもうすぐ夏休みだし。

◀神奈川県　楽柚さん：「魔人」の登場人物の服のセンスは……。アレですから。言いっこなしです。

◀徳島県　神楽帝さん：というか、『I』からクリアしないとその魅力の半分も味わえない気も……します。

◀東京都　あけまつさん：もう掃除されちゃったんですね。なら仕方ないっていうか……。

▶栃木県　めもるんさん：まずは『ロックマンDASH』をレッツプレイです！　名作ですよ。

▼神奈川県　津田赤郎さん：ブルーハワイ。かき氷。あまり甘くないのがポイント。

◀北海道　皐月さん：また、魅力的なキャラがバンバン登場するのでしょう。

◀新潟県　AYAさん：永遠に……ってそんな……まだ大活躍中ですし。ステキですよ。

◀東京都　葵龍ひなきさん：楽しければいいのだと思います。全てに優先させていいでしょう。

▲宮城県　山形紅子さん：『I』はなかったことになってますけどね。ガンバったのに。

▲栃木県　マルガリータさん：増刊Dも盛り上がってます。体験版はステキですよね。

▲栃木県　ぐなぐなさん：最初、もっと悲惨な話になるのかと思ってドキドキでした。

▲滋賀県　民てる戸さん：なんだかステキです。友だち増えて。使いすぎには要注意ですが。

▲岐阜県　宮崎淳さん：前作のキャラ総登場！　とかだといいんですけど。当然あの2人も。

◀山形県　日野晴火さん：大きなタバコ屋さんには確実にあるんですけどねぇ。キツイですよ。

◀千葉県　彩軌彼方さん：大粒であればあるほど似合わないですよね。なんとなく。

◀滋賀県　ごぢうりさん：見たことないですねぇ。慌てて駆けてくんですね。

◀宮城県　片山久緒さん：きっと入れ込めなかった設定はたくさんあると思うんですよね。

◀宮城県　トモさん：火傷ですからね。根本的に。下手すると致命傷にもなりえちゃうので注意が必要です。ガンの元でもありますし。少々の日焼けなら健康にもいいらしいですけど。

◀兵庫県　SATOMIさん：というか、戦闘の為についついプレイしちゃうRPGも珍しいですよね。積み重ねられてゆく歴史もいい感じですが。

◀埼玉県　かえるスクレイさん：アレはねぇ……ED見るよりも大変ですから。次号の極厚付録を参考にガンバってみてください。

◀宮城県　紅乃カヅキさん：ゴキブリは……夏でなくとも出現しませんか？　ヤツラ繁殖力強すぎデスよね。

「大人が信じられません。というか、親が信じられません。本当に私のことを案じて叱ってくれてるんでしょうか？　なんだか、理不尽なんです。私本人がやりたいこと＝夢を実現できるように手伝ってくれるのが親じゃないんでしょうか？　頭ごなしに自分たちの定めたレールに乗って走れと、決められてるのが、我慢できません。こういう考え自体が間違ってますか？」神奈川県　機のみきままさん：

間違っていない、のは確かです。自分が最も良いと思うこと、夢に向かって歩くことは間違いじゃありません。親はその夢の実現のために力を貸すのが当然だとも思います。が、ソレだけじゃないのも事実です。親がなぜ、子供を育てるのか。ソレは純粋に種の存続という点だけでなく（ちょっとイヤな言い方ですが）、「自分が歳を取ったときに面倒をみてもらう」という点も多分にあると思います。その時、自分のためにも、子供にはソレなりの収入を得ていてもらわないとマズイわけです。だからうるさく口を出す……ってダケじゃない気もしますよねぇ。機嫌や都合が悪かったりすると、途端に怒り出すのは、子供も、大人も一緒って感じがします。ということで、まずは、親を観察することから始めましょう。この人はどういう人なのか、どういう風にされると嬉しいのか、悲しいのか。そうして特徴をあげて、まずは、自分がその性格に合わせられるかどうかが大切。合わせられるのなら、どうすれば親がこっちの言うことを受け入れてくれるのかを研究し（笑）、もっとも効果的な時を選んでレッツゴー。反対されたら、この人は何故反対するのだろうと、考えて、冷静に対処しましょう。で、最初に合わせられなかったらどうするのか？　人間、1人でも生きていけます。誰の援助もなく、ガンバっている人はいくらでもいます。親だろうがなんだろうが……本当に合わないなと感じてしまったなら、1人でガンバるほかありません。それこそ、暴力や性的な嫌がらせなど、子供に対して虐待を行う親も珍しくありません。それはもう、「立って木の上から先を見ている」親という漢字の意味を満たしているといえないでしょう。ある意味、人としては可哀想な人なのかもしれませんが、子供にとってはそんなこと関係ありませんしねぇ。親が子供を捨てることはできるのだから、子供が親を捨てることもできます。ただ、少し知識が必要なだけです。年齢10歳以下の場合は厳しいでしょうけど。そこまではもう、厳しいかもしれませんが運ですからねぇ。とりあえず、相手＝親のことを考えて行動してみましょう。大抵は上手いやり方があるはずです。ガンバってください。

ロボコン0点な人

俺の屍を好きにせよ

それにしてもこのコーナーの存在意義って何だろう。と、最近ふと思った。（ほ）

さて、ここ最近のこのコーナーを読み返してみたのですが、なんとまぁ毒にも薬にもならないこと。何か印象に残ることでも書かないとイカンよやっぱ。基本的には、個人的に遊んだゲームのレポートを紹介していくという、ちょっと変わったレビューコーナーのつもりだったんだけど、最近趣味でゲームをしなくなってねぇ。何か新しいテーマを決めて（映画とかスポーツとかコミックとか）でのレポートを紹介していく方がいいんでしょうか。ま、その辺はおいおいということにして、今回は珍しくゲームができたので久々にレポートするのです。買ったのは『俺屍』。とにかくテンポが良くていいゲームなんですが、主人公の名前が次代当主に引き継がれるので困ってます。男女両対応の名前を作るか、それとも常に男子を当主にしていくか。そこで悩んでしまい、プレイが止まっている状態です。要するにほとんどやってないのではないかと言われるとハイその通りです、スミマセン。移植するゲームでもないから、とっとと割り切ればいいんですけどね。その前に、プレイをする時間が欲しいですよ。切に!!

です。編集部でも、いろいろ偽の情報を（『ドラクエⅡ』でパラメータが良かったからとか、祖父の名前が保夫平（ほやへい）だから等）流しているおかげで、まだ本当のことを知っている人はいません。少なくとも、私の中学生時代を知っている人でないと見当もつかないと思います。さすがに「ホヤヘニール」では都合が悪い場合もあります。和風のゲームの場合と、恋愛SLGで使う場合です。こんなときは、「保矢　平太郎（ほや・へいたろう）」を使っています。漢字はともかく、「ほや」という苗字は存在するので、なんとなく実在っぽくて気に入ってます。ともあり、最近は本名より気に入っています。先にロボコンでも書いた、『俺屍』で使おうとしたのもこの名前。基本的に女の子に引き継がせていきたいのに、「平太郎」という女の子は悲しすぎます。まぁ、どうせすぐ死んじゃうんですけどね。いまいちダメだ。オレは。やりがいがなぁ……。（魔）

◀静岡県　菊池涼さん：笑。普通は大変そうですねぇ。移動距離、少なくないですか？

◀千葉県　霧玲子さん：思ってるでしょうねぇ。まぁ、よくあることですけど。

◀千葉県　みんとさん：笑。すっかり勘違いしてるコトってありますよね。

話がそれました。名前についてですが、『魔人学園』などでもこの名前を使っていたこ（ほ）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

ギャルとゲームとなみだとちくび

ゲロマズなプロテインを買ってしまい、始末に困ったあげく、ホットケーキにまぜて食うことにした。おかげでここ２週間は毎朝ホットケーキ。朝マックじゃねえってーの。　（中）

ここんとこ、人に会う度「ヤセたんじゃない？」って言われるんですよぉ。ここ２カ月は３kg程度しか落ちてないし、しかも１カ月はほぼ変動ないのに、なんでだろ？　まあでも、一時の華原朋美のよーな顔からは脱却したんだけどね。それにしても、朋ちゃんのアレはヤバイっしょ。５kg太った程度じゃ、ああはならんぞ。これまでの印象もあるけど、彼女は細い顔のほうが良く見えるからな。ハテ？　な〜んか「ヤセ願望の女は」とか言ってた前号と話が違う、ってな声が聞こえるような……うんにゃ、そんなことはないぞ。物には限度があるっつーことよ。あと、目に印象があるコって、顔の線が細いと目が引き立つ気がするし。逆に目が細いとか、タレ気味のコは、ポッチャリのほうがイイんでない？　モーニング娘。の矢口っちゃんはそんな感じ。とはいえ、引退の噂がある松本恵は目が印象的だけど顔丸いから、そうとも言い切れないかなあ。あーもーイイッ！　細くても丸くてもかわいけりゃＯＫ！　そう、魅力的な女の子なら多少の誤差は気にならないのさ〜。結論としては「バオウ中里はストライクゾーンが広い」ってことでしょうか。違いますね、すみません。その人ゴトに違うのでしょう。魅力は。

▲愛知県　ポリンポリさん：いますよね。根性入ってる人。なんか、すさまじスギ。彼氏のためなんでしょうか？

▲宮崎県　秋山たつみさん：そういう趣味的なモノが無いと。ね、ヤッパリ。大事ですよ。その辺は。

◀静岡県　えんぜるまのさん：男子はその光景を遠目に見て、ドキドキしてますよ。絶対。

◀岡山県　樹霊屋平さん：ぼーっとした女の子の顔はいいですよね。

◀栃木県　佐戸原ひろあさん：男同士じゃきっとフォークダンスは……。

◀愛知県　シャボネットさん：処女じゃなくても、まあ、ありますよ。やっぱり。

まあ、みんな何でもいいのよ。男なんて。笑。（魔）

6月は、とにかくたくさんのゲームが出ました。さて、私が買ったモノは、たった1本。ロボコンでも書いた『俺の屍を越えてゆけ』だけです。これは大穴でしたね。『ペルソナ2』も『グランディア』も『ジャスティス2』も、ショップで手に取るところまでは行きましたが、レジには持っていきませんでした。この時点で、『俺屍』があったので、まだ遊ぶものがあるからいいかぁっていう気持だったのですが……。何かこのまま買わずに済ませてしまう可能性大です。んで、その『俺屍』で名前に困った話をしたついでに、私がゲームで使う名前についてお話しましょう。私はゲームで名前を付けるときは当然「ホヤヘ」を使うのですが、6文字以上使える場合は「ホヤヘニール」になります。とくにファンタジーやSFなどではこの名前を使っています。これはそもそも、『FFⅡ』をプレイしていたとき、フリオニールの頭3文字を変えたら「ホヤヘニール」になり、なんとなく格好良かったのでそのまま使っていたものなのです。「ホヤヘ」そのものの由来については秘密

◀高知県　サハライワリさん：よさそうですよね。情報もガンガン公開されてますし。

◀愛知県　天空流添さん：競泳用水着で泳ぐ人は当然、あそこも。スネ毛は……どうでしょう？

◀東京都　神堂青羽さん　なんで最近気づいたんでしょう？　……じゃないですよね？

◀埼玉県　山吹日和さん：（八）さんも怒ってました。値引き直前に買ったから。

◀神奈川県　谷川山葵さん：そうですねぇ。正統派のファンタジーもいいですよねぇ。

◀兵庫県　ぴょん吉さん：ゆかいというか、多いというか……スゴイですよね。

◀滋賀県　さくらあつさん：命がけでスケベなのはカッコイイですよやっぱり。

◀群馬県　拝如月さん：笑。部活がなんであれ、みんなで読みましょう。奴隷。

◀茨城県　小見幸子さん　2　きましたねぇ。どうでしょう？　彼女が主人公ですけど。

◀茨城県　みなみ流水さん：まだまだお坊っちゃんって感じですしね。

▲茨城県　まみこさん：妖精には性別がないんじゃなかったですっけ？　胸はあっても。

◀京都府　槿月子さん：最近の予約特典は結構いいですから。どうせ買うならって思いますよね。

▼千葉県　明石知子さん：新作は……どうなんでしょうねぇ　待っている人は多いんですけど。やはり、マルチプレイで。

▲宮城県　紅乃カヅキさん：ハガキからは……移ったことはないです。多分。きっと。

▼京都府　ポリエステルさん：ソレくらいプレイしてしまう愛が重要ですよね。格闘ゲームは。

◀新潟県　RATAさん：笑。どなた……がいい感じです。大丈夫。才能はコレからです。ガンバりましょう。

◀鳥取県　ねこ香織さん：さりげない会話って大事ですよね。世界観を補完してくれます。

さるかにハムぞう

まんが　風上旬（水六助って話は……ないですね　ないない）

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なＤＰＳライターになれる！　かもしれなかったり。

◀神奈川県　石桜寺御影さん：ステキじゃないですか　先生も人の子ですし

◀長野県　春日アキラさん：ものスゴサ、ダントツです　泣けます

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもＯＫです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

トイレに行くと水が流れていた……場合、つい、その便器は避けて、違う便器で用をたしちゃうよね。ってオレだけ？　なんとなく、臭う気もするし。と、まあ、どーしょうもない話題はおいといて、アレだ、「どこでもいっしょ」だ。楽しいですよ。なんといっても友だちとの「めいし」交換はステキすぎ。いつのまにか、挨拶は「ハンペン」って覚えちゃってるし。誰だよ教えたの。まあ、とんでもなく下品な単語を連発し始めるよりもいいか。そうだ。携帯電話にこの機能付けないかナァ……ソニー。「ポストペット」みたいに。そうすれば、一発で電話かけられるのに。150ブロックのメモリーカード機能付きでお願い。赤外線通信機能付き電話。というか、素直に電波でとばせっちゅーの。ポケステもっと欲しい。（魔）

まんが／田中まさし（猫もイロイロなのでした　というか・・・イラスト／NDO）

ランキング発表

160：樹宮匡平
150：小見幸子
135：くめた夏緒
125：東本夕夜、ねこ香織
120：にいさま
110：CUSTOM、トモ
105：ちったん、RATA
100：小島要、佐戸原ひろあ
95：雨宮五月、宮崎あさみ、昭直利、スティーブン
90：楓来らみー、白河風華、長尾叶矢、布施唯華、SATOMI、
85：葛城ヒナユキ、藤咲尚、藤苺らえる、ゆず21号
80：祥人、鯖田ユキ、民てる戸、十々夜
75：桐生新、すだこ、英桃、蘭丸
70：秋山たつみ、如月二月、いちがやまみ、のぶすけ、水上陽平

●65：秋月枯都、いふじこう、亀道楽、キノピコン、サハライワリ、週末の怪人、白犬、ののき、ばらスィー、●60：綾千、彩秘、楓月さらら、ゲームー家、彩軌彼方、名古屋の妹、みなみ流水、●55：明石知子、鴉アヒル、菊地涼、ごぢうり、水鶏、せんづき千春、ぞう、太一、貴音しゆり、鶏肉、乃亜、ハリガネ、日野晴火、ひろたかまつこ、ポリンポリ、水月ユーリ、山師、ユズコ、●50：おてんとう虫、風天、朱見珠、白河勇魚、スっちょん、田中将司、ヒウラムト、藤崎あすか、山形紅子、龍百蓮、連珠、●45：哀原斑、宇海遊、卯月レイヤ、木那はゆう、霧葉みしでぃあ、琴平日生、沢瀬ゆう、瀬田戒里、仙蛙、谷川蛍雪、TOMY、とるとる、永原咲耶、NoMi、長谷川皐仁、藤神哉也、藤本明斗、ポリエステル、まじん、MEGA-DOG、メタルうさぎ、望月きりか、ユドウフ、四上ハルオ、ららら

◀北海道　高崎カンナさん：そこでガッチリ握手ですよ！　ガッチリィィイ！

◀香川県　H・制作所さん　かなりヒドイコトしてますねぇ。判ってましたが。

◀岐阜県　宮崎淳さん：オラオラ～言うですか？　本当に？　オラオラ？

▲宮城県　ばくさん：どうでもいいあたりが物知りゼルたる所以。いい感じです。

▲広島県　岸本智さん：いますよね。犬ストーカー。夜、野放しなのが特に。

▲宮城県　トモさん　ニヤリって……笑。そんな計画が発動されてたんですね。

▲新潟県　霜弥こゆりさん：ものスゴイ過激ですねぇ。確かに怖いかも。

▲愛知県　ダンパさん：ひい！　の、伸びてるぅ……。ちょっと気持ちよさげなのが。

▲鳥取県　正宗さん：戦いは厳しいですからね。血がバンバンでますし。熱も。

▲京都府　槿月子さん：落ちる落ちる。注意力散漫ですから。そういう季節ですし。

▲兵庫県　水見さん：跳び上がってガツンは危険らしいですよ。犬には。

▲神奈川県　葵みなとさん：ニセモノは……せめてオプション付きとか。

▲東京都　祥人さん：それは死にそうなんですけど。本当に。心配です。かなり。

▲宮城県　しろくまさん：たまにありますから。隙を見せない方がいいですよ。

▲宮城県　ばくさん：臭くはないでしょう（笑）。計るのはとりあえずアリです。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは7月12日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー。この2人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティにギルドから派遣されたシズハという女刀使いが加わることに。

「まあ……なるようにしかならないんじゃない？」

「ラムダスっていっつもそんなだよねぇ」

　ギクっ。だってなぁ……しょうがないよな。彼女いわく「勝手についてきてるだけ」なんだから。嫌がらせをしてくるわけでもないし。さすが大賢者。正確に弱点をついてくるよな。なるべく敵に回したくないなぁ。

「キャァァア！」

　と、突然、ボクたちの歩いていた道の先の方で女性の叫び声が！　瞬間、走り出したボクとローディンのはるか前を、シズハが（いつの間に……）走っていた。

　状況はひどく凄惨を極めていた。かなり豪華な獣車が3台、破壊され横倒しになり、10人近い人が血まみれで倒れている。

キンッ！

　刀の打ち合う音……シズハは既に戦闘を開始したようだ。

「！」

　シズハを追って現場に近づいた瞬間、横倒しになった獣車の影から青い獣が襲いかかってきた。長く鋭い爪が光る。しかも……素早い！

「ルーン！」

　ローディンがとっさに叫ぶ。彼女くらいのレベルになれば、詠唱を省いても、召喚獣を喚べる（当然、精神力はソレなりに多く消耗するらしいけど）。ボクはとっさに剣化したキューで、ローディンはルーンの歯で襲ってきた爪をくい止めた。

「ミカガミっていう召喚獣よ。どこかに魔獣使いがいるわ。しかもスゴイレベルの！」

—場所は……特定できません。この辺は私のエリア外です—

　確かに……獣使いは通常、1匹を操るのが普通だ。なぜなら2匹の獣を操るには通常の3倍近い精神力を消費するからだ。

愛知県　モウドウシランさん：

◀岩手県　飯綱さん：シズハ……過去にイロイロありそうですね。コレからです。

ハードの神様の犬Σ

いや～、こんなことってあるんですねぇ。CDがプレイヤーにのみ込まれたんですよ！　フロントローディング式の据え置き型なんですが、CDを取り出そうとトレイをオープン！　むみゅ？　トレイにCDが乗っていない（苦笑）。「CDを入れていなかったかなぁ」と困惑しながらトレイをクローズすると、CDをサーチするプレイヤーくん。どうやらCDを押さえつける部分にくっついたご様子。これじゃ、奥井雅美のベスト再生専用機だよぉ（涙）。「ま、それも一興かな」と、ライターのZくんは慰めてくれました。納得！　（犬）

　って、納得できるかぁぁぁ～！　ちょっと興奮した勢いでプレイヤーをガンガン叩くオレ。そう！　トレイを出したままで……。結果はお解りですね？「カラ～ン」という音とともにCD盤がプレイヤー内部へ墜落！「うぉ！　やっちまった！」と後悔するも後の祭り。しか～し、そんなことで怯むオレっちじゃない！　さぁ、スキル発動だぁ！　秘密の七つ道具が入っている怪しい箱をオープンし、ドライバ、ペンチ、ニッパー、ネコ（謎）を取り出し、CDプレイヤーを解剖！　これはネジを外すだけだから簡単ね！　上ブタを取って見てみると……やっぱり！　CD盤が基板の上に落ちていました。不幸中の幸いかCDにはキズがなく、CDを噛む部分（名称失念）をゴシゴシ磨き、ついでだから中のゴミをエアスプレーで吹っ飛ばして無事元通りに。トレイの挙動をチェックして問題なし！「あぁ～楽ちんだった」と大地丙太郎監督のダバ画（知らないキミは調べてね）みたいに力が抜ける。あ、そうそう、大地監督といえば「十兵衛ちゃん」。2種類あるサントラの違いにソソられながら、DVDだけ買って帰ったのはナイショです（笑）。「スレイヤーズ」缶などのBOXアタックに誘惑されかかったものの、懐がサムイので諦めました。はぁ～貧乏で良かった。貧乏バンザイ（トホ（涙））。ところで、秘密の七つ道具のひとつ「ネコ」って何でしょ！　……フフ（笑）。

犬くんCDプレイヤー危機一発！

★犬だけに「おあずけ」!?　愛しの次世代PS★

　今までの情報を総合すると、次世代PS用の主要デバイスは出揃った感があるものの、実物がまったく見えてこないんですよね。開発機材は見たことがあるので、でっかい放熱板が付いたEE（CPU）とGS（グラフィックスチップ）は既にできています。現行のPS互換と次世代PSの入出力インタフェースとして動作するI／Oプロセッサも完成していますし、前号でも触れたようにDVDピックアップ機構も開発が終了している。あとは基板を拵えて、ドロッパー（電源）を入れればモノは完成……なハズなんだけど、半導体の歩留まり問題が心配で心配でたまりまへん！　SCEIは、7月から主要チップの生産を開始し、10月から量産すると明言しているので、予定通りに事が進めば「1・2・3」というのも現実味をおびてくる。そして、9月開催のTGSで製品と同じ本体が出展されれば1、2、3でゴー！

　となるハズなんだけど、やっぱチト心配。さっき触れた半導体の歩留まりがね。とくにGSなどは4000万個を越える膨大なトランジスタとチップサイズがネックになると思うんですが、SCEIは「大丈夫」と自信満々！　インテルもヘコむくらい（笑）。一般的にトランジスタ数とダイ（シリコンチップ）サイズが大きくなればなるほど欠陥率が上がるので「歩留まりが悪くなる」と言われているんだけど、EEはいくら何でもデカすぎる。次世代プロセス（0.18～0.13ミクロン）を見越して長期的に採算が取れれば……と考えているとしか思えないんですよね。実情はまだわかりませんが、ハルマゲドンで人類が滅亡しないことを祈りましょ。まずはね（笑）。

でもそんな事よりも十兵衛ちゃんのサントラ2枚の方が気になる今日この頃

●今はこれだと思うのです●◆

どうも、今回で“PSの奴隷”を卒業することになりました（さ）です。長い間、このコーナーを読んでくれていた読者のみなさん、本当にありがとうございました。オイラが広末涼子ちゃんのファンだと書いたら、涼子ちゃんの雑誌の切り抜きを送ってきてくれたり、オイラが紹介している攻略が役に立ちましたというハガキが届いたりと、このコーナーを続けてきて本当に良かったと思います。また、どこかでお会いしましょう！

　ってなワケで、今回が最後の攻略です。前号に引き続き「ストⅢ 3rd」をピックアップします。オイラが使っているQですが、最近ゲーセンでよく見かけるようになりました。初めは動きが鈍くて使いづらいという印象を受けるQですが、その基本的なパワーの強さと、前号で触れたパーソナルアクションによる防御力アップが判明して使う人が増えたみたいです。そこで巷でよく見かける連続技を紹介します。まずは、威力絶大の連続技から。飛び込み強パンチ→立ち中キック（キャンセル）→弱の高速度連続打撃（仮）。フルセットで相手の体力を3分の1奪えます。次に超有効な連携技。立ち弱キック（キャンセル）→捕獲及び痛恨打撃（仮）→（相手が落ちてくるところに）突撃頭部打撃（仮）が入ります。

らの何かが吹き飛ばされてきました。どうやら小岩のようです。慌てて近寄りましたが、そこで目が覚めてしまいました。それにしても、夢の中で編集部の人が災難にあうのはこれで2人目です。最初は（ハ）さんでした。オリンピック正式種目となったカタパルト競技（カタパルトから人間を発射して飛距離を競う）中、岩肌に激突してお亡くなりになりました。岩の斜面に体ごと突っ込むという悲惨な事故で、全世界にTV中継されていたと思います（なんせ昔のことなんで記憶があやふや）。これはハッキリ言えるのですが、私は別に両氏を嫌っているワケではないです。本当に。（ハ）さんが死んだときは、（夢の中なので本当に死んだと思いこんでいる）そりゃぁ悲しい思いをしましたよ。ええ。なんでこんな夢を見るのは謎です。しかし、編集部の人が夢に出てくることはほとんどない（あっても覚えてないのかも）ので、たまに見るととても印象に残るです。（ほ）

十兵衛ちゃんのサントラは迷うよね。買おうかな。2枚とも。DVDは買ったけど、オレ。（魔）

笑。勝手に最終回にしたね　お疲れ様でした。（魔）

さて、編集のゴーダがVAIOを買いやがってくやしいので、やっぱiMacはやめてVAIOにすることにしました。次に買うのはデスクトップと決めていたのですが、なんかやっぱりノートがいいかなぁとか。編集部で使っているノートがさすがに性能的に厳しくなってきているんですね。最近所有者の増えてきた目玉のついたヤツにしようかなぁ～とか。同じ機種持っている人がいると何かと便利なんですよね。トラブルのときとか。今のノートも同じ物を持っている（多少の性能差はあるけど）人が多いから、FDドライブ忘れたときに借りたりできたんで。まぁ、買おうと思っているだけで、先立つものはありませんけどね。ちなみに3億円の夢は消えました。（ほ）

「クラブのキャンプでの出来事。酒を飲み過ぎてグラグラになってトイレに行ったら、酔ったＯＢの人に平手で往復ビンタ。逃げ帰って同期の男の子や先輩にからんで、また、トイレに行ったら、同じＯＢの人に胸ぐらを掴まれてまたも往復ビンタ。しかも何発も。で、また逃げて、また男の子や先輩にからんでました。そして……朝が来てそのＯＢの人はみんなに謝ってました。記憶とんでたらしいです。私もビンタ以外のことはほとんど覚えていません。多分からんでた男の子や女の先輩にチューしまくってたと思うんですが……もう、酒は飲まないと心に固く誓いました」京都府　ゆず21号さん：

N64で有名（？）で、最近はここでも活躍している（だ）さんですが、ここんところあまり会っていませんでした。そのため寂しかったのかどうか知りませんが、先日私の夢の中に出てきて、家に招待してくれるというのです。（だ）さんの家に行くのはもう3年ぶりでしょうか。しかも、ずっと一人っ子だと思っていた彼には、姉と弟がいると言うのです!! 私は長い間、騙されていたようです。そしてなんと、その弟というのが、PSでライターをしている小岩（コガン）だというのです。驚きです。確か小岩は岩さん（PSのライターで小岩の兄。これは真実）の弟だったハズなのに、なんで（だ）さんの弟になっているのでしょうか。しかし悲しいかな夢の中。私はすっかり信じ込んでしまうのでした。そんなこんなで（だ）さんの家に遊びにいったのですが、なんと私の目の前で彼の家が炎上しているではないですか!! それはそれは凄まじい炎で、近寄ることもできません。でも（だ）さんはニコニコと笑っています。そこへさらに凄まじい爆音。同時に、家の中か

Nights of Knights

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾憶の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト80はフールア坑道奥の遺跡調査です。坑道作業中、偶然発見された遺跡は伝説の地下帝国ムーライとも言われ、その規模は近年発見されたモノの中では最大との噂も。当然、坑道の持ち主であるホーヘン男爵の手駒である、「砕の騎士団」が探索に向かいましたが、数あるトラップに先に進めず、すごすごと引き返してきたという、これまた噂もあり（そうでなければお宝をイロイロと奪われてしまうであろうギルドに、依頼する必要がないでしょう）、その探索には知的な能力（職業）が必要になってくるのは確実なようです。全ての情報が噂でしかないのは、なるべくなら出土したアイテム全てを自らのモノにしようとしている、男爵によるものと思われます。選択は次の３つ。①坑道に潜入し、積極的に遺跡に侵入。調査する。②坑道近くのファルスホーゲン城で関連情報の収集。③坑道入り口で調査隊を護衛。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されます。

しめ切りは、次号本誌（115号）発売日の７月23日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど80」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の118号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第115号　７月23日発売号：第110号発表
第117号　８月27日発売号：第112号発表
第118号　９月10日発売号：第113号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど80」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。
Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う剣士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。
Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い．糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士．聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い．ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは109号募集分の発表

▲千葉県　ちったんさん：エッジの髪はセットに時間がかかりそうですし。雨にも弱そうですよね。

▲英国　吉良さん：正統派のＳＦロボットモノです。好きな人はＯＫって感じでしょうか？

まんが／宮城県　秋山たつみ（笑　なんていうか……本体は犬だったのですねぇ）・イラスト／六堂秀哉

▲大阪府　わたなべつとむさん：３Ｄ酔いする人にはキツイゲームですよね。視点ぐりぐり変わりますし。

▲東京都　松崎央実さん：人選は大事ですよね。使えるキャラか、好きなキャラか。レベルアップしましょうか？

◀岩手県　ののきさん：「夢」とか「糞」とかだったらヤですよねぇ。「蜜」とか。

▲大阪府　なながほしてんとさん：１年くらいなんのそのです。大丈夫。好きなときにプレイすればいいのです。

▲群馬県　沢瀬ゆうさん：カワイイんですけどねぇ……またぼったくるんですよぉ。割高すぎ。

◀兵庫県　猪又菫子さん　楽しそうです。こういう自分なりのコダワリが大事ですよね。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：風邪をひいているときは大人しく寝てるのがベストなんですけどね。

◀奈良県　ひろたかまつこさん：よかったです。そういうしあわせのパワーで動き出しますから。何かが。

▲大阪府　海緒かずねさん：狭いながらも楽しいわが家。いいですよね。１人暮らしはそれはそれで気楽ですし。

◀宮城県　トモさん：しいて言えば不条理物ってことになるんでしょうか？　妙なノリですよね。全体的に。

◀千葉県　桐生新さん：その辺は微妙なんですよね。個体差もあるみたいで。一概には言えなかったりします。

◀岡山県　綾子さん：ホラー物をプレイ中もかなりドキドキします。厳しいモノがあります。

◀埼玉県　朝凪尺花さん：前作のキャラは……どうなんでしょうねぇ？　気になるところではありますが。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。笑。お酒はねぇ……飲んでも飲まれるな！　なんですけど、まあ、イロイロありますよね。ゲロがからまなかっただけよかったような気もします。まあ、大丈夫。もっとムチャな人たくさんいますし。男湯に入っていって大股開きで大サービスしちゃった女の人とか。ステキすぎです。

てなわけで、ガシュー陛下（画集王バイト！）が地雷を踏んでくれました。ちょっと痛かったらしいので私にも貸してくれるみたいです。えっ何のことかって。そいつは「てなもんや」ですよ、ＯＶＡの‥‥（１１２号欄外参照）。その代わりといってはなんですが、「ウルトラセブン」のＤＶＤシリーズでも買いますかね。店頭デモをみた限りでは、色彩は鮮やかになっているし、傷やゴミなども巧く取り去られていて、永久保存版的なデキのよさかも。しかもセリフ（放送禁止用語の類）も、作品を尊重してかオリジナルどおり!! これは買うしか!! お金ないけど、トホホ。１枚に４話収録で￥３,800だから、そんなに高いわけではないんですがね。まぁ限定版って訳でもないので、急ぐ必要もありませんが‥‥。（ち）

感じがする。マンガやアニメ、そしてゲームが日本のこれからの国際社会での地位を決定しそう。そんな気がしない？ 世界中でヒットするハリウッド映画と同じレベルで物を考えてる人がいるのは、その辺の業界の人が多いと思うしね。とまあ、「J」読んでこんなコト考えちゃうのはオレだけじゃないハズ。もう、作者に踊らされまくり。笑。でもいいや。それでも。で、その他でイカスのは……何だか知らないうちに編集部で流行っていたVAIOシリーズ。なんか、いつの間にか、10人近い（笑）。そんなにいいのか？ VAIOが。青いだけじゃん。ねぇ。ってオレも2台持ってるから人のこと言えないけど。とりあえず、いつの間にか型番落ちになってたC1-R（目玉付きVAIO）はまだまだ全然使いこなしてないので、どうにかしないとな。都合30万近い買い物がほとんど放ってあるのは、いくら職業：ムダ使いと言ってももったいなさ過ぎ。まあ、こないだC1-Sを買った（ハ）は既に、ちと飽きて「あんま機買えば良かったなぁ」なんて言い始めてやがります。（魔）

スプリガンたれ！

まんが／斉藤和衛（なんだか仲良しな感じです）

まったく・・・

パン

俺がいなけりゃ10回は死んでるとこ・・・

ゴゴゴゴ

アレ？

そのとーりッスよ オレァ10回死にたかったんスよ!!

オレの隠しAMス!! どーしてくれんだ！

うわァーー 悪かった ゴメン!!

Nights of Knights

クエストナンバー77発表：109号募集分

今回募集のクエスト77はマハバーラタ迷宮の完全調査でした。まあ、肝心の遺跡は吠える石像、生み出される渦などの伝説の守護者（ガーディアン）に守られているため、調査は難航し、通常のクエストとそう変わらない激しい戦闘が繰り広げられました。遺跡内の狭い通路での戦闘のため、すばやさの数値の高いキャラが生き残りやすかったようです。最終的に調査隊が力を尽くしても、伝説の宝などは影も形も発見されず、この遺跡の調査は打ち切られることが決定しました。

MVP

▶千葉県 キハチさん：職業が①であることと、すばやさの数値が高かったことが勝因……のようですが……笑。とても本気とは思えない構成がなかなかステキです。体操着は防御力無さそうですよね。当たったら一発でおじゃんってところでしょうか？ まあ、動きやすそうだから一長一短ですけどね。

◀京都府 佐倉かなさん：笑……そんなネタになっちゃう兄弟がオバカというか。

◀大阪府 砂之介さん：大変なんですよね。子供の頃から徐々にいかないと。

◀長野県 鳴上鴉さん：帽子じゃないんですね。なんか、見たことあるような形です。

◀神奈川県 小島菜子類子さん：獣の力はなめちゃいけません。強そうです。

◀岡山県 樹宮臣平さん：厳しいですよね。そういう差別は。自分のせいじゃないだけに。

◀兵庫県 葛城ヒナユキさん：大阪弁っていうか、方言のシスターってあまりいないですよね。

◀長野県 井ノ原未緒さん：最初から実戦テストは怖い気もしますが……。

◀埼玉県 NoMiさん：そういうところから、他国を理解していくのもいい感じです。

◀埼玉県 アンハピルマンさん：イワオは食べないんですね。不味いとか？ 喰った？

◀福岡県 来生侑花さん：空10cm飛びはカッコイイですねぇ。スーって。

◀千葉県 たかのすいさん 目の機械はどんな仕組みなんでしょう？ ナニが見えます？

◀新潟県 藤苺らえるさん：アホになりすぎって……笑。楽しいカップルって感じです。

◀山梨県 日向アキラさん：遅刻でクエスト参加は厳しいですねぇ。かなり。

◀新潟県 藤苺らえるさん：ありましたね、しかもアレンジバージョンたくさん。どれが好きですか？

◀愛媛県 風天さん：ダジャレはねぇ……たまに破壊力あるのがありますからねぇ。

◀長野県 貴音しゆりさん：笑ったら殺さないんですかねぇ？ どうなんでしょう？

◀神奈川県 小島菜子類子さん：悪魔なんだけど天界の住人なんですね。

◀愛知県 天空浅葱さん：勘違いで頭のいい人はたくさんいそうですよ。

◀鳥取県 ねこ香織さん：相方が可愛いすぎです。しゃべるんでしょうねぇ……やっぱり。

◀東京都 水咲要さん：「きんぎょ注意報」は楽しかったですよね。アニメもよかったし。

◀大阪府 まろ麿さん：一番油断しているときってのがポイントですよね。

◀奈良県 輪廻さん：続く記憶っていうのは彼女にナニをもたらしてくれるんでしょう？

◀高知県 すがみせんたさん：弟……まあ、大丈夫ですよ。冒険者なんだし。笑。

◀東京都 水都花鈴さん：爆弾は自分が痛くないように設置するのが大変です。

◀東京都 幾原るなんさん：おいしそうな血を探して。どんなのがいいんでしょう？

▲北海道 あずまことねさん：ありがとうございます。あの曲は編集部内で地味に作成してます。いつもしめ切りギリギリです。

◀静岡県 藍沢いずみさん：生徒の気持ちをまとめるのって大変ですよね。

◀京都府 保科葵さん：ソレくらい大切なモノを無くしちゃったんですねぇ。

◀茨城県 小見幸子さん：血というよりも……催眠で操られているのかもしれません。

◀兵庫県 SATOMIさん：■を■く途中でやられちゃってもいいんでしょうかねぇ？

◀愛知県 惣流紗綾さん：ペットの卵は何となく役立たずな気も……立ちます？

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもＯＫ)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！ ：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は0枚！ 数字は7903でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚ずつ、住所と共に書いてください。

年のせいか、最近やたらと身体が硬くなった気がします。まぁ、昔から身体は硬かったんですが……(笑)。くやしい(?)ので、酢でも飲んでクニャクニャくんにでもなってやろうか、と思いましたが酢は美味しくなさそうなのでやめました。で、何げなくTVを見るとその話題をやっているではないですか。結果、「とにかく運動をしろ」ということでした。ふと、我に返って思い返してみると、ここ数年運動らしい運動といえば……家と編集部の往復、編集部と秋葉原（もしくは神保町）の往復だけ（笑)。確かにこれだけでは運動不足になっても文句は言えないでしょう。かといって、運動する暇がない……あえて言うなら家で『DDR』を踊るぐらいでしょうか（涙)。今度（ハ）さんとキャッチボールでもしよう。（う）

まんが／静岡県 スピッツ犬（ガブ飲みしますね かなり）

◀大阪府 高野涼記さん：名脇役って感じですね。ランチさんは、顔怖いけど。

◀岩手県 飯綱さん：この手のゲームの場合、絶対声は欲しいですよね。必殺ワザとか。

◀茨城県 樋口せつらさん：笑。そういうイメージってありますよね。印象、大事かもしれません。

▲神奈川県 牧村賢佑さん：多いですよね。オレベスト（自分の中でベストってコト）って言う人。編集部でも何人も……。

▲千葉県 桐生新さん：日本刀のキレ味の出刃包丁。

▲長野県 叶生さん：暴れてストレス発散ですか。

▲埼玉県 宮夢るなさん：恐がりじゃ……役には……。

▲宮城県 白河風華さん：ICU以外にはナニが？

◀奈良県 ひろたかまつこさん：壁ブチ破る前に敵に見つかりそうです。

◀兵庫県 猪又華子さん：冒険者なんて大抵こんな感じなんでしょうねぇ。

▲山形県 週末の怪人さん：その持ち方は疲れそうです。

▲広島県 雨木澪さん：人を助けるの大切ですし。

▲徳島県 楓月さららさん：女の子も怖い娘いますからね。

▲滋賀県 ごぢうりさん：プロファイルは大事でしょう。

◀茨城県 CUSTOMさん：スカートですよねえ？ 美少年というか、女の子ですよ。やはり。

◀東京都 樹村Sさん：ある意味、変身した方が強いんじゃないですかねぇ？

▲大阪府 雨宮五月さん：トラップに引っかかるのは。

▲東京都 祥人さん：思う、のは大切なんですけど……。

▲滋賀県 惣水楓さん：人間、育った環境で……。

▲愛知県 ポリンポリさん：爆発しちゃダメな気も。

◀京都府 架上葵さん：危険なことはさせたくないモノですから。親として。

◀北海道 TOMYさん：判らないまま、楽しく暮らすってのはどうなんでしょう？

▲長野県 井ノ原沫緒さん：拳法で修行。強いヤツに……。

▲福岡県 琴平日生さん：背中が重そうです。腰も。

▲神奈川県 ゆりさん：我慢するのが大変そうです。

▲神奈川県 鶏肉さん：まあ、スカート系ですしね。

◀福井県 渚のくろうさぎさん：義賊と盗賊。その差は大きいんですがねぇ……。

◀埼玉県 白河勇魚さん：運が良ければどうにでもなる……のって少ないんですよね。

▲埼玉県 ヒウラムトさん：衣装が大変そうです。

▲岩手県 ののきさん：時間ががかかります。どうしても。

▲岩手県 逆咲さん：かなり、簡単な理由で……。

▲東京都 ペコさん：クエストに赤ちゃんは……。

◀愛媛県 むにゃんさん：かなりストーカーチックで怖いですよね。オヤジの館。

◀東京都 藤神哉也さん：魔法が吸収できても物理的な攻撃がどうにかならないと。

▲栃木県 佐戸原ひろあさん：笑。役に立ちそうです。

▲滋賀県 藤咲尚さん：遺跡は危ないってコトですよね。

▲東京都 むいさん：王子様ですか。女の子が。

▲青森県 せんづき千春さん：食べ歩きはいいですよね。

◀宮崎県 秋山たつみさん：魔力の源でもあると同時に弱点でもあるわけですね。

◀静岡県 南さつきさん：ネタ集めに命がけってのは大変ですねぇ。いつかやばそうです。

オレのマンガ読書道：「こうなったら命がけだぜベイビー編」：さて、最近のオレマンガですが、熱かったのは「コミックマスターJ」（田畑由秋&余湖裕輝作）かな。とりあえず、一晩チョイで漫画雑誌1冊分のマンガを描きあげる話にメロメロ。たかがマンガ、されどマンガ。よく、「育ちの良いヤツ!!苦労をしてないヤツは大したことはできない」っていうけど、今現在、死にものぐるいでガンバってるヤツはスゴイよヤッパリ。例え、自分ではケンカしたことがなくても、戦争に行ったことがなくても、銃を撃ったことがなくても、世界一の拳法家でなくても、女の子に告白されたことがなくても……命がけで読者様を楽しませようとしている人間が何百、何千人といるのだ。これはスゴイ。特に、漫画家という職業にはそういう「本物」が多い。でないと素晴らしいライバルが多いだけに、喰っていけないからね。実際、オレの知っている漫画家さんはそうだし。継続する力。ソレが本当の才能でしょう。「日本はコレからだよな」って

「バイオ」フリークの私にとって、最近楽しみなソフトは『ディノクライシス』。買ってから楽しもうと思って、『ディノ』の記事は一切見ないようにもしてきました。が、先日、編集部内をふらふらしていると、編集のアッキーさんがなんだかスゴイムービーを見ているじゃありませんか。ついつい後ろからジーと観察。何のゲームかなぁ、と見ていると、スタッフロールが流れ始めました。EDムービーだったのかと理解し、全てを見終わってから何のEDだったのかを聞くと……「えっ、『ディノ』ですよ」と衝撃的な答えが。どんなキャラが登場するのか、どんなストーリーなのかも知らなかったのに（涙)。ショック死するかと思うほどショックでしたよ。（ハ）

奴隷のどー

さて、編集部が5階から6階に引っ越しました。と、前号では同じネタが多くて笑っちゃいましたね。これは私にとっても重大な事件だったんですが、すっかり忘れてました。で、私はライターなんで机はないですが、ライタースペースにいろいろ個人のものを置いてありました。文房具などを箱に入れ、分かりやすいように名前を書いていたのですが、思った通り行方不明となりました。引っ越しの前後1週間くらい編集部に顔を出さなかったのもいかんのですが。怪しそうな段ボール箱はたくさんあるのですが、さすがに探すのが面倒です。大した損害ではないので諦めました。まぁ、大切な資料は編集の人の名前を使って荷造りしておいたので無事だったのが救いですが。 (ほ)

まんが／田中まさし（このCFカッコイイんですよねぇ。まさに越えていけです）

GMCD News

今回のオススメは「トゥルーラブストーリー2ドラマCD act.2『あの坂をのぼって』」です。好評発売中の同名PS用ソフトを元にしたオリジナルドラマシリーズの第2弾で、中里佳織と沢田璃未の2人のドラマとボーカル曲が収録されています。

- 「トゥルーラブストーリー2 ドラマCD act.2」¥2,854（税込）ファーストスマイルエンターテイメント ①
- 「スーパーロボット魂ツアー'99春の陣 LIVE AT AKASAKA BLITZ」¥3,873（税込）ファーストスマイルエンターテイメント ②
- 「アンジェリークRadioドラマ2〜ふしぎ★チェイサー〜」¥3,000（税込）コーエー
- 「KISSより……サウンドトラック」¥2,940（税込）ポニーキャニオン
- 「かわいいんじゃない/MISSION」¥1,020（税込）avex
- 「メルティランサー The 3rd Planet オリジナルゲームサントラ」¥3,873（税込）キングレコード7月16日発売
- 「トゥルーラブストーリー2 ドラマCD act.3『夕暮れの海岸で』」¥2,854（税込）ファーストスマイルエンターテイメント
- 「スーパーロボット大戦コンプリートボックスオリジナルサウンドトラック」¥3,362（税込）ファーストスマイルエンターテイメント

▶ボーカル曲は、「通り雨」と「You & my friends」が収録されています。①

◀春に行われた「スーパーロボット魂TOUR'99」の雰囲気が楽しめます。②

ゲームソフト激論座談会

「友人の兄が、『ソニーが通信を始めるらしい』と言ってたんですけど、何のことだかワケがわかりません。詳しく知りたいんですけど……これだけのヒントで、何のことだかわかります?」千葉県 紅の心臓さん：

魔：うぃっす。判りますとも！ ソレは、「ソニーが第一種通信事業参入決定！」ってヤツだね。
う：通信ってSo−net?
ち：いやいや、そうではないです。2000年7月をめどにNTTの様な通信のデバイスの元締めになるってコトですな。
う：ふ〜ん。スゴイの?
魔：なんかね、中身は無線を使用したデータ通信の権利らしいんだけどね。とりあえず、全くNTTと関係なく、さらに「データ通信」に特化している点が特徴。まあ、基本的な構造は携帯やPHSでインターネットやってるのと同じノリだろうね。
う：なんかいいことあるの?
ち：ナニよりも、現段階ではNTTの半額と言っているから、安い。というか、元々「データ通信専用」と割り切ってるから、端末も安く作れるだろうし、まさに次世代PSをつなぐためにあるって感じ。その辺はハッキリされてないけど。
魔：現在の電波でのデータ通信の最高速度が64K（当然、大きい方がステキ）。家庭用の場合、ISDN2回線使用で128K。TV電話とか映像の配信をするなら、本当は10M（1M＝1000K）とか、100Mなんていう数値が欲しいところだけどねぇ。
ち：まあ、ソコまでいかないにしても、新しい規格だからきっと、通信速度も速いでしょうしね。まあ、メール送ったりっていう現在と同じ使用方法ならOKだけど、ソニーがやりたいであろう、「次世代PSでコレまでにないようなネットゲーム」「音楽のデータ配信」とかを気持ちよくやるには、現在の最高速の8倍、1Mくらいは欲しいんですが。
う：う〜ん、よくわからん。
魔：まあ、とりあえず、ソニーが通信に手を出そうとしている。そしてソレが次世代PSにもつながるかもしれない。通信費も格安らしい。ってコトを覚えておけば大丈夫。
ち：しかし……電話線がいらないのはムチャですなぁ。よく考えると非常に家庭向きでいいんですけどね。買ってきてスイッチ入れるだけでネットに接続できる。まあ、ソレがインターネットかどうかは別問題ですけど。
魔：電話番号というか、各個にIDが登録されていて、メールアドレスや名前などを入力するだけでOKとかにできそうだもんね。表向きは自分で付けたメールアドレスなんだけど、実際には＋IDに向かってメッセージを送信するようにしちゃえば、メールアドレスも自由に付けられるし。プロバイダとの契約とか、メールソフトの設定なんていう、変に難しい知識は必要な〜し。複数のアドレスがあった場合だけIDまで選択しないといけないとかで解決できる。次世代PSでつながっている全員がデータ通信会社「ソニー」に登録されるわけだから、その辺のシステムは自由自在ってわけだ。
う：なんか家の中を電波がバンバン飛び交う世界になってきたなぁ。
魔：今だって携帯で飛び交ってるじゃん。
う：あ、そうか。でも、さらに電波だらけ。そのうち電波が見えるようになるメガネとか出たりして。
ち：歯の汚れがわかる赤い検査薬みたいなの?
う：うん。

「個人的に好きなのはRPGなんですけど、最近のストーリー重視というか、1本道系のRPGにはかなり閉口しています。綺麗なムービーを見せるためには仕方ないのかもしれませんが……。その辺、どう思いますか?」鳥取県 南海麒麟児さん：

魔：ま、ゲームによりけりだなぁ。1本道でも面白いモノは面白いし。
う：でもマルチシナリオの方が好きでしょ?
魔：うん、好き。だってオレ個人的には『FFVIII』よりも『ウェルト オブ イストリア』の方が好きだもん。
ち：おぉ。言ったっスな。私はどちらかと言えばSLG系のゲームの方が好きなんで、一本道はちょっとカンベンって感じ。
魔：まあねぇ……お金のかかり方とか制作過程とか、あまりに違いすぎて、本当は比べちゃいけないんだろうけどねぇ。世間の評価は圧倒的に『FFVIII』なわけだし。
う：私は、キャラに対する裏付けなんかがしっかりしてて、更に自分の好みなら言うことナシ。
魔：いや、だから、オレも自分の好みのストーリーなら一本道だろうがなんだろうが、好きですよ。でも、まあ、ストーリーが普通なら、分岐や選択の多い、ゲームならではの楽しみを提供してくれる方が好き。バグも許しちゃうし。
ち：古いタイプなんだろうね。もう、そういうのは。
魔：まあねぇ。歳だしね。笑。で、と、マルチシナリオタイプのRPGが少ないのはムービーのせいなんだけどね。
う：ムービー?
魔：ムービーを入れる＝シナリオをある程度決めなきゃいけないってワケ。昔はムービーいらなかったからね。文字だけで良かったし。
う：ムービーやめよう。
ち：ソレはソレでむちゃでしょ。
魔：カッコイイモノも多いしなぁ。

◀山梨県 森野夜鷹さん：いらないですよね。『ゼノ』で唯一必要性を感じないのがACT性なのでした。素晴らしいゲームだと思うんですけどね。

◀石川県 杓子定木さん：カード集めは楽しいですよね。自分の勝ちやすいMAPを何度もプレイして、カードをゲットするのです！

お笑い4コマ道場

DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！ (魔)

4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！ 例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？ しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！ スゴーイ！こりゃもう、送らないとソンだね！ ソンというか送ると得！ 次号でこれまたスゴイのよ！

◀埼玉県 ゴマ太郎さん：ソレはソレで何となく嬉しい気も……死んじゃったんでしょうか？

◀埼玉県 小島斐さん：かなりシャレになりにくいかもしれませんが、『FFVIII』がそんな話でなくて良かった。

◀埼玉県 高橋まさるさん：そうやって、人間は変わっていってしまうんですよ。多分。

◀大分県 英桃さん：まあ、みんなガキですからね。あの方に比べれば。顔若すぎ。

◀東京都 水無月英介さん：その辺が意地悪の真骨頂。というか、反応が遅い人なんでしょうか？

◀福島県 ユズコさん：難しいですよね。どうしても。原作ファンはドキドキ……。

◀埼玉県 小島斐さん まあ、着るでしょう。でないと同じクラスの男子は……大変です。

◀青森県 せんづき千春さん：まあ、そんなモノです。でもちょっと寝ぼすけすぎ。

▲徳島県 楓月さららさん：まあ、昨日のオレとは違うって……。

▲富山県 布施唯華さん：人間凶器ですからね。危ないです。

▲宮城県 トモさん：トイレない建物多すぎデス。ゲーム。

▲愛知県 ポリンボリさん：パンチマン……。まあ、可愛いような。

▲三重県 田中将司さん：ロックは魂で奏でるわけですし。

▲神奈川県 ぬら2さん：本当ならカッコイイですねぇ。

▲宮城県 ばくさん：醍醐の味は知りたくない気がします。

▲東京都 稲葉那智さん：濡れてちゃダメですか？ 本当に？

▲宮城県 白河風華さん：「んぽ」は、んぽ地方特産の…ウソです。

▲青森県 くめた夏緒さん：犬は見ていたのです。全てを。

です）。ゲームセンターではもう遊べないですし……（少なくとも私の行くゲームセンターには、置いてない）。『キカイオー』が発売されるのなら、DCは買いましょう。ちょうど安くなったことだし（笑）。まぁ、PSに移植されるのが、そりゃ一番いいですねぇ。私はアーケード版の『ZERO3』の発表会で、初めてこのゲームを見たとき、フルポリゴンのゲームということで「こりゃ、PS移植確実だな……」などと、勝手に決めつけていたのですが（当時DCは影も形もなかったもので）、どうなんでしょう？ 今からでも遅くはないです。タダのベタ移植でもいいから〜お願い！ って感じ……。と、ここで熱く1人で語ってもしょうがない（笑）。……さて、今流行りの『ストIIIサード』。まだ数えるほどしかプレイできてませんが、楽しいです。新キャラに手を出したいのですが、システムが多少変更になったため、まずはリュウから練習し直すつもりです。うむ、『ストIII』といえばリュウで決まりでしょう？……強いし（笑）。 (う)

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！ 気を付けて下さい。

ついに……というか、やっとDCが値下げされましたね。しかも実売で1万円も安くなったとは。そりゃ、知らずに直前で買ってしまった(八)さんじゃなくても怒るというもの。そういえば、(八)さんはSSのときにも同じような目にあってたような……。って、前号のはみ出しで自ら語ってましたね。あえて古傷をえぐるようなマネをするのはよしましょう。でも、2度あることは……ということで、次のセガのゲームマシンに期待です(なにを?)。セガといえば、他の機種でソフトを発売するとか。ということは、次のゲームマシンはないのでしょうか？　いや、個人的にはそうは思いません、きっと出るでしょう。別にセガ信者ではないですが、私は出してほしいです。ところで、DCで『ギカイオー』が発売されるという噂……やはり噂でしかなかったんですかねぇ。私的にはかなり家庭用で発売してほしいです。あのゲーム、対戦はともかく1人用のゲームとしてはかなりお気に入りなので(かなり大味といえばそうなんだけど、あの妙なこだわりが好き

PS拡張計画

えー、ただいま画集ってやつを生まれて初めて作ってます。生まれて初めてなんでちょっと苦戦中。絵素材の量の膨大さにパニクっちゃってますです。うーん(苦悩)。詳しいことはいずれ近いうちに。まぁとりあえず、7月30日位に発売の「姫」をヨロシク。(ち)

パソコンの方では、AMDのK7(アスロン、ネーミングは不評みたいです。アストロンとかアクロンとか呼ばれててネタにされてますな……)とかが発表されてます。86系のプロセッサーながらも浮動小数点演算能力が次世代PSの1/2位まで向上しており、来年中には次世代PSの能力も十人並みになってしまうのかな、なんて予感もしますね。まぁお値段でいってしまえば、圧倒的に次世代PSの方がお得なのは間違いないですが。

▲宮城県　ぱくさん：絶対なのはいやですねぇ。

◀東京都　亀遊楽さん：かなりヤバイですよ。新しいPS買わないと。次世代PSは……多分、来年ですよ(超予想)。

▲北海道　暮新さん：かなり丸すぎです。笑。

◀東京都　氏江冴さん：手が折れるかと思うほど倒れるコトってありますよね。『DDR』は気を付けて、慎重にやりましょう。

▲千葉県　弥十郎兼守さん：ディスクは大事でしょう。

◀神奈川県　柊蓮さん：かなりプレイしづらそうです。というか、プレイできるんでしょうか？

クソゲーマー万才

そろそろ暑い夏がやってきます。私はクーラーをつけっぱなしなので電気代が怖い(涙)。(う)

ふと思いたって、メモリーカードの整理をしてみました。全部で20枚近くあったのですが、仕事で使ったヤツや、レビューでプレイした……など、いらないモノを消したら必要なデータは5枚ほどにまとまりました。おかげでしばらくメモリーカードには困りません。それにしても、このデータの保存形態はいいですなぁ。ロムカセットやフロッピーなどに比べると安心です。しかも、かなり長い間保存できるのがうれしい。この間のSFCデータ消え事件以来、なおさらそう思います。

6月はこりゃまた、たくさんのゲームが発売されましたねぇ～。『スパロボCB』、『俺屍』、『ジャスティス2』、『サルゲッチュ』、『ペルソナ2』などなど……。もちろんこの5本は、すべて欲しいソフトですが、当然のように経済面の問題で何も買えませんでした(笑)。その中でも一番気になっているのは『サルゲッチュ』。いや、別にうききだからって訳じゃないですけどね(笑)。あのCMの歌が頭から離れないのです。そういえばこのゲームの発売直前に、東京でサルが逃げ出し、ちょっとした騒ぎになってましたね。あまりのタイミングのよさに、ワイドショーでもSCEIの人がインタビューを受けてました。これは迷惑と言うよりも、いい宣伝になったんじゃ(笑)？　まぁ、それは置いておいて、『サルゲッチュ』は初のアナログコントローラ専用ゲームという点も何故か惹かれます。う～ん、早くベストで発売されないかな(こら)。

▲北海道　永原咲耶さん：あの曲はもう……大人でも怖かった。

▲長野県　貴音しゆりさん：こっちはまだOKですよね。最初PCエンジンの『エナジー』かと思っちゃいました。

▲愛知県　名古屋の妹さん：まあ、PS初期のソフトですから。あの頃は超すごかったんですよ。

まんが／宮城県　玲(なんでそんなに強気なんでしょう？　ある意味カッコイイです)

他機種のことも話したい

(平)が入院中なんで代打です。季節外れの風邪をこじらせたとか。まぁみなさんも健康には気をつけましょう。入院すると退屈だしね。(ち)

[illegible] WWIIファンにはオススメしておきましょう。

▲神奈川県　相楽叡晃さん：歌システムがねぇ……。

▲岐阜県　田川誠司さん：難しいですよ。あれはかなり。

▲鳥取県　如月仙麗さん：アイテムたくさんですから。

▲香川県　NOAHさん：システムは良かったんですが。

▲京都府　檀月子さん：最初からですねぇ……これはもう。どこでもセーブのハマリですねぇ。

▲北海道　永原咲耶さん：デキは悪くなかったですよね。

▲大阪府　鯖田ユキさん：GBならではって気もします。

▲千葉県　ラブラさん：まあ、自由度の高さと言うことで。

▲青森県　つくねさん：難易度高いんですよ。可愛いのに。

▲大阪府　柳けふさん：ムチャな展開でしたよね。サンタじいさんだし。話があるようでナイし。

雑学の王子様

今回は、ちょっとだけファンタジーということで「ドラゴン」がテーマ。ゲームでは[illegible]であることが多いこの[illegible]、一説によると実在するそうで……。(だ)

昔から様々な地域で[illegible]が多く[illegible]いますが、それにはワケがあるという説があります。昔々、恐竜が[illegible]であった頃、私たち人[illegible]祖は[illegible]小さな[illegible]のネズミの[illegible]地球上の[illegible]はさぞかし[illegible]あったでしょう。このときの[illegible]が、遺伝子かどこかに組み込まれて現在まで受け[illegible]、そのため人類は未だに爬虫類が苦手な人が多く、だから爬虫類系怪物が多く創造されたのだ……と、こんな説があるのです。それは[illegible]これら爬虫類系怪物で[illegible]名な「ドラゴン」[illegible]はモデルと言われている爬虫類が実在しています。東インドの小スンダ列島[illegible]ある「コモド島」[illegible]する「オオトカゲ」。一般的には「コモドオオトカゲ」「コモドドラゴン」[illegible]が大も大そ[illegible]型と[illegible]のので[illegible]きな[illegible]にも[illegible]ゲ、[illegible]どの[illegible]ると[illegible]動け[illegible]骨を[illegible]います[illegible]学の[illegible]度の[illegible]約[illegible]った[illegible]サー[illegible]容易にか[illegible]。モデルといわれているのもうなずけますね。では次回！

パソコン買って何をする？

なんか前回に引き続き、編集部のVAIO熱がヒートアップ！　D編集の青木くんとか、DPSスーパーゲームライターのゴーダとか、もう、大変。なんか悔しいなぁ。でもお金はないんだよなぁ。ゲーム買ったしな。DVDも。(魔)

さて、次世代PSで盛り上がっているPS業界ですが、実はパソコン業界はさらに熱い。というか、ココに来てさらに値引きが激しいっていうか。一昔前なら50～70万円くらいしていたハードが、定価20万円台で売ってたり、15万円出せばすさまじく使いモノになるパソコンが買えてしまったり。泣けてくるよ。本当に。まあでも……実はそんなに性能はいらないんだよね。笑。それこそ、インターネットでメールの送受信をして、ワープロでレポート書いて、エクセル(ソフト)でちょっとした表計算。これだけなら、マジでペンティアムIIの200 MHz程度、HDが2G。メモリ64Mなんていう、去年、一昨年発売のマシンで十分。そりゃ速いに越したことはないんだけどね。とりあえず、今後は性能でなく、デザインなんかがもっと重視されてくると思うんだけど。iMacみたいに色とかね。

▲オレもなんか新しいマッシーンが欲しいなぁ。というか、欲しい。誰かくれないかナァ。

まんが　愛知県　ましゅまろ（まあ、嘘ですから。イロイロあります）・イラスト／岩瀬さとみ

▲愛知県　ポリンポリさん：笑。なんだか、いい感じでまとまっていたのですね。

▲千葉県　みんとさん：このゲームのクイズは一般的な知識も要求されますからねぇ。ムズイです。

▲鳥取県　ねこ香織さん：突然家にあったら怖くないですか？　大丈夫ですか？　台風の夜とか。

▲広島県　みみぐーさん：笑。ものスゴイ緊張感が伝わって来るような来ないような。ドキドキ。

▲北海道　南澄りかさん：740円って結構微妙ですよね。でもソレだけでラッキーナンバー。

▲滋賀県　風魔飛丸さん：アイテムはちゃんと分散させないとなんですよね。強制多いし。

▲宮城県　白河風華さん：多分、DPSではない気がします。ゲーム好きじゃないと……。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：発表会、聞いてみたいです。テープとかありませんか？

◀宮城県　トモさん　怪しいですよね。中でもサボテンキングは……何食べて生きてるんでしょう？

▲長崎県　にいさまさん：自分的にルシオラちゃんはいい感じです。儚いですからねぇ……。

▲福井県　有栖川恭さん：とりあえず、あの絶対に不幸になるストーリーを……。なんとか……。

▲東京都　山師さん：平和な世の中ですからねぇ。昔とは違うわけで。命がけが少ないですから。

▲千葉県　その＋ゆりさん：友だちが子持ち。ちょっとやられた気分ですよね。先行かれたというか。

◀北海道　墓新さん：この2人と同じくらいだと大人過ぎでしょう。

◀東京都　とるとるさん：スゴイです。というか、何でソコまで……。笑。

◀福岡県　学生さん：気になるでしょう。それはものすごく。どきどき。

◀宮城県　ばくさん：読者参加小説はDのCD-ROMでバッチリです。

▲北海道　れいなさん：喜びをDPSどへ！それは正しいやり方です。そして悲しみもDPSどへ。それも正しいのでした。

◀茨城県　岩跡B太さん：なんとなくって……遊び以外だと……。怖い感じに……。

◀埼玉県　小島要さん：意味って大事ですよね。普段なんとなく歌っている英語の詞も。

◀福島県　蒼霧砕さん：カッコヨスギです。元気にガンバって欲しい気持ちで一杯です。

◀千葉県　キハチさん：犬はそんなだから可愛いのです。なんていうか……ワン。

▲愛媛県　如月二月さん：カードゲーム、ルール自体は単純でも熱くなりますよね。対戦もできたら良かったんですけどね。

▲長野県　鳴上鴉さん：頭立ってるキャラはカッコイイの法則でしょうか？　整髪剤が大変そうです。

奴隷の趣味

なんだか、みんなが病気をするので、病気をしていないオレと（う）がなんとなくスネ気味。特にオレ様は昔から体が弱くて有名な上にガンで死ぬ家系なので本来ならドキドキモノなのに。悔しいので入院しようかな。看護婦さんいるし。　（魔）

「私の趣味は健康診断です。半年に一回は行って、診察されてます。なんか悪いところがあるかなってドキドキしちゃって。……でも、コレまで15戦全勝。病気なし。健康なのでした。いや、いいことなんですけどね」
埼玉県　不動昭さん：

なんたるなんたるなーんたる。いいなぁ。健康診断。そういえば、オレ……ここ10年近く受けてないや。ちょっと怖いナァ。リードでも書いたように、ガン系だし。ガンダムじゃなく。なんか……みんな体調悪いしなぁ。（だ）（平）に（ハ）も調子悪いとか血吐いたとかだし。オレも血を吐くくらいは普通だけどそれ以上にならないしなぁ。風邪とか。こうしてみんないなくなってくのかなぁ？　……ぐすん。なんだか悲しい考えになってきたので今日はココまで。えーん。笑。

▲大阪府　鯖田ユキさん：通路は気持ちいいですよ。ひんやりして。身体痛くなるけど。

▲東京都　碧雪さん：痛いですねぇ。やめた方がいいかもしれません。バイ菌怖いし。

▲広島県　岸本智さん：側で見てる人がいたら楽しそうです。一言づつチェックしたりして。

▲千葉県　比紗也梨乃さん：かなり、危なすぎデス。良い子は真似しません。

▲宮城県　フォレストさん：野菜とか果物とかは食べられるのでステキですよ。

▲宮城県　トモさん：ソレはソレで楽しそうです。著作権はバリバリに無視ですけど。

▲香川県　朝香さん：いいかもしれませんよ。結構微妙ですけど。確かにツボ多いし。

▲栃木県　佐戸原ひろあさん：部分は後で見ると怖いですよね。あまり意味がないだけに。

いてるしで世間的にも知名度はUPし続けてるんだけど、その一番の特徴といえば……現像しなくていいということ。フィルムを買わないでいいって利点もあるけど、なんか、現像を必要としないっていうのを理由に、セルフヌードを撮る女の子が増えてるんだって（って、そういうネタを書いてたら、トゥナイトでもそういう女の子が出演してた）。まあねぇ。やっぱそうじゃないと普通の人にはヌードなんて撮りにくいもんねぇ。世界中でガンガン売れているデジカメのうち、かなりの台数がヌード専用なんだろうなぁと思うとちょっとドキドキ。オレも新しいデジカメ欲しいなぁ。できれば極小APSカメラ程度の大きさで、200万画素を希望。32Mのフラッシュメモリで64枚くらいは撮れるから、まあ、実用的だし。腰に着けたり首からぶら下げたりして重たく感じない程度が理想だなぁ。きっと、来年あたりには発売されそうなので期待してよっと。で、ナニを撮るのかといえば……編集部の風景とか、パソコンのコーナー用の写真とか。はふ。（魔）

奴隷のDOREIどYO

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■さとちーあう！：パチンコ攻略中。今回で自分で勝手に最終回にした男。笑。お疲れ様でした。うむ。

■ちくちりあう！：皮肉を言うのが大好き。「スターウォーズ」はどうだったんだろう？

■平吉あう！：原稿書くの忘れた次は入院。なかなかやるね。お見舞いいけなかったんだなぁ。

■ハム彦あう！：あんま機にもはてしない魅力を感じているらしい。気持ちいいしね。最近のは。

■だいめいあう！：いない人第1号。まあ、キライなのでいいけど。笑。仲は悪いのかなぁ？ う〜ん。

(平)が入院！ きゃー！ 入院なのよぉ！ キャーキャー！ と、キンドーちゃんの様に慌ててみてもここのネームが埋まるわけもなく。なので、「オレとワンダースワン」について書こうっと。最近の電車での移動中はスワンばかり。スワンのタイトルを買うことが多くなってきました。というか、PSソフトも買ってるけど。つまり、みんな買ってるの。てへへ。今回買ったスワンタイトルは……「カオスギア」「ヴァイツブレイド」(深夜やってた美青年&少年アニメ「ヴァイス」ではない。アレは編集部では「さげちん仕事人」と呼ばれていた。だって、やつらに関わった女は大抵死んじゃうんだもん。ものスゴクさげちん。また、そんなにやってないからアレだけど、『ヴァイツ』はなかなか楽しそうだ。なんか、GBもスワンも携帯につながるらしいのでその辺も楽しみ。まあ、オレのはi-モードだからいらないと思うけどね。多分。あ、そうそう、知ってる？ なんかね、デジカメがどんどん普及してるじゃないですか、まあ、オレも持ってるし、VAIOにも付

▲宮城県 山形紅子さん：もう少しうまくにかなったら良かったんですけどね。

▲千葉県 桐生新さん：ちゃんと登場人物、1人1人に過去があるのがいいですよね。

▲広島県 アルマーニョさん：PS版の方がムービーは綺麗な気がします。セーブが遅いですが。

▲茨城県 樋口せつらさん：偶然ってスゴイんですよね。いやひょっとして前世で……。

▲宮城県 フォレストさん：みんな、年は取って見えますよね。というか設定が若すぎ。

◀愛知県 名古屋の妹さん：スロウは常套手段ですからねえ。意地悪ですよね。

最後奴隷ー：奴隷のページの間違いを探して下さい。

◀山形県 週末の怪人さん もっとコテコテに絡んでくれると良かったんですけど。

▲千葉県 弥十郎兼守さん：ポリゴンなだけに衣装はいつでも着替えられるハズなんですけどね。

▲福岡県 いちがやまみさん：お気に入りのハガキを切り取っちゃったんでしょうか？

▲大阪府 ねこばかゆーのさん：そうですすけどね。結構、ブームだったんですけどね。昔。

▲愛知県 シャボネットさん：やり方はいくらでもあるはずです。自分なりに。ガンバって下さい。

▲長野県 櫻夜消月さん：マウスがあるとないとじゃ大違いですよね。ソフトとして。

◀埼玉県 山吹日和さん：嫉妬深い2人が付き合うのはかなりヤバイ気もしますが……。

見事当たった人はスゴク誉められます。

◀英国 吉良さん：ノリはもうステキ過ぎですよね。なんていうか、サービス満点。

▲香川県 NOAHさん：いい運動のようです。あまり身体動かしませんからね。編集部の人間も。

▲山梨県 森野夜鷹さん 女の子と言われても反論できないイラストですよね。可愛いし。

▲神奈川県 小島菜子類子さん：死んでくれたから……フフフはかなり怖い気もしますが、OKです。

▲徳島県 神楽帝さん：デキがガンガン良くなっているようです。SLGはバランスも大事ですしね。

▲栃木県 霧原涼さん：アーケードでクリアするのは難しいですよね。乱入とかあるし。

◀愛媛県 如月二月さん：ちゃんとメインの仲間として使えたら人気バリバリだった気もします。

◀宮城県 フォレストさん：武器からくる連想。何となくあってるのがいい感じです。

◀北海道 あずまことねさん：むげに扱ってるヤツが好いてくれるのはドキッとしますよね。

◀栃木県 佐戸原ひろあさん：なんていうか、全体的にムチャな設定、システムが多かったです。

◀神奈川県 神蘇さん：とりあえず、世界観は一緒っぽいので期待しましょう。

▲滋賀県 風魔飛丸さん：『IV』ではどうなんでしょうねぇ？ というか出るんでしょうか？

▲神奈川県 神蘇さん．もっともっと売れて、続編がドバーンと来るといいんですが。草の根運動ですね。

▲栃木県 アブサンさん：『トロン』、いいデキですよ。楽しいです。開発室のトロン様は可愛いし。

◀群馬県 のみねこさん：カードでラスボスとかも倒せたら良かったんですが。

◀長野県 青音しゆりさん：デキいいんですけどねえ。あまり盛り上がりませんでしたねぇ。

◀神奈川県 天城らみあさん：ラストダンジョンでセーブする前にちゃんと予備を……。

◀京都府 かずささん：回復してもらわないですよね。どうしても。何となくボッタクリ過ぎのような気がしますというかそういう意見多いです。

◀岡山県 樹宮屋平さん：貯めてもしょうがないですしね。大変でしょうがファイトです。

◀大阪府 高野双紀さん：操作感ちょっと違うみたいですけどね。そして高校生は大人になるのです。

ハガキというかハガキじゃないと……

コントロールの効かないPSほど怖いモノはない。うちの本体はPS発売当日に購入した初期バージョン。確かに、ちょっと前から挙動が変だったのだが……最近では、小さな虫（蚊、蝿）を食べるようになっていた。というか、突然、蓋が開いて、虫を捕まえるのだ。まあ、最初のウチは×ボタンを押すと吐き出していたのだが、最近はもう、反応しなくなっていた。そして今日、部屋に入ると、PSがハガキを描いていた。内容は……オレとこのPSのコトがおもしろおかしく描いてある！ くそ！ オレの名前で送ってやる！

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！ イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？ さらに言えば！ イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！ とにかく送ってほしいの！ ね？

電撃PlayStation Vol.113

読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.147のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、7月22日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.110

①『PIXY GARDEN』CHOCO氏サイン入り設定資料集
橋本里美(兵庫県)本田正彦(和歌山県)森田郁野(埼玉県)

②『ドラゴンクエストモンスターズ』トレーディングバトルカードBOX
小林剛(福島県)中島大貴(埼玉県)新川裕次郎(兵庫県)山城智明(埼玉県)井上陽介(神奈川県)奥佳久(大阪府)吉沢雄一(神奈川県)村上優樹(京都府)田中妙佳(愛知県)小部崇(東京都)

③『ワールドツアーコンダクター～世界夢紀行～』トレーディングカード
小林卓也(三重県)荒川明典(千葉県)長島由喜(神奈川県)桜岡愛(福島県)山内雅敬(愛媛県)

④『十兵衛ちゃん～ラブリー眼帯の秘密～』発売記念ポスター
岸瑛子(神奈川県)上山由貴(東京都)志田崇(新潟県)鳥田慎也(東京都)井上久生(埼玉県)

⑤『逮捕しちゃうぞSpecial』発売記念ポスター
吉田麻美(大阪府)高橋知成(埼玉県)村上雄一(京都府)泉太樹(千葉県)金井厚史(栃木県)植村茂行(奈良県)松島隆造(山口県)工藤一彦(大阪府)桐木一吉(福岡県)小柳直己(神奈川県)

⑥『リモートコントロール ダンディ』体験版
河合勝利(愛知県)遠藤良(千葉県)斉藤有行(神奈川県)斎嘉之(福島県)賀本真浩(大阪府)佐藤なおみ(長野県)五十嵐昌利(東京都)岡田淳(千葉県)信谷順一(京都府)渋江綾子(福岡県)渡辺三楽(神奈川県)上野茂美(千葉県)大隈裕介(神奈川県)小野寺悠介(宮城県)原健(岡山県)宮田啄郎(千葉県)鎌上明(埼玉県)金井淳一(東京都)角本将之(東京都)賀本里英子(大阪府)ほか10名

⑦『悠久幻想曲 ensemble』トレーディングカード
井上諒(北海道)池田陽子(広島県)菊地修一(宮城県)

⑧PSソフト『SPRIGGAN LUNAR VERSE』
矢部敏夫(東京都)木戸久美子(広島県)高梨雅広(神奈川県)

⑨PSソフト『メルティランサー THE 3rd PLANET』
菅野結(山形県)辻村肇(滋賀県)峰村和可子(東京都)

⑩PSソフト『ビートマニアAPPEND GOTTA MIX』
奥田竜平(京都府)杉本啓治(静岡県)大宅貴子(大阪府)

⑪PSソフト『金沢将棋 月』
吉田大輔(福井県)遠藤亜希子(北海道)川村敦彦(高知県)

【1】P147から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特報]Tactical Armor Custom ガサラキ ②[特報]SDガンダム GGENERATION-0 ③[特報]重装機兵ヴァルケン2 ④[特報]ガレリアンズ ⑤[攻略]DINO CRISIS ⑥[攻略]聖剣伝説 LEGEND OF MANA ⑦[攻略]スーパーロボット大戦コンプリートボックス ⑧[攻略]ペルソナ2 罪 ⑨[攻略]グランディア ⑩[攻略]ヴァンダルハーツII～天上の門～ ⑪[攻略]Racing Lagoon (レーシングラグーン) ⑫[攻略]エースコンバット3 エレクトロスフィア ⑬[攻略]私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 ⑭[攻略]黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～ ⑮[連載]DPSソフトレビュー ⑯[連載]電撃PSコロシアム ⑰[連載]4色奴隷 ⑱[連載]電撃プレイクエスチョン ⑲[連載]ウラワザ データベース ⑳[連載]まんが はじめて物語 ㉑[連載]電撃コラムス ㉒[連載]PSの奴隷 ㉓[特集]アークザラッドIII ㉔[特集]どこでもいっしょ ㉕[特集]ワイルドアームズ2ndイグニッション ㉖[特集]みんなのGOLF2 ㉗[特集]ブライティス ㉘[特集]俺の料理 ㉙[特集]ぼくのなつやすみ ㉚[特集]パネキット ㉛[特集]激走 トマランナー ㉜[特集]グランツーリスモ2 ㉝[特集]MDK ㉞[特集]俺の屍を越えてゆけ ㉟[特集]メディーバル ～甦ったガロメアの勇者～ ㊱[特集]サルゲッチュ ㊲[特集]THE BOOK OF WATERMARKS (ブックオブウォーターマークス) ㊳[新作]ベイグラント ストーリー ㊴[新作]グローランサー ㊵[新作]トロンにコブン ㊶[新作]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～ ㊷[新作]西遊記 ㊸[新作]実況パワフルプロ野球'99開幕版 ㊹[新作]ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4 ㊺[新作]Lの季節 A piece of memories ㊻[新作]Memories Off (メモリーズオフ) ㊼[新作]PIXY GARDEN ㊽[新作]チョロQ ワンダフォー! ㊾[新作]ZEUSII Carnage Heart (ゼウス2 カルネージハート) ㊿[企画]MEREMANOID～マーメノイド～ 51[企画]BANDAI VISUAL SUMMER COLLECTION '99 52[企画]アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら 53[連載]電撃NEWS STATION 54[連載]電撃モノSTATION 55[連載]電撃ランキングステーション 56[付録]メモリーカードシール 夏の新作スペシャル
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【8】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【9】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240～241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【10】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事 ②攻略記事 ③DPSソフトレビュー ④電撃PSコロシアム ⑤PSの奴隷 ⑥まんがはじめて物語 ⑦電撃ランキングステーション ⑧新作ソフトスケジュール ⑨広告

【11】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStation Dに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240～241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【12】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G's マガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒月刊ファミ通DC ㉓月刊ファミ通64プラス ㉔ゲーメスト ㉕ゲーム批評 ㉖その他
★数字は右詰めで記入してください。

【14】電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【13】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉗とお答えください)。
★数字は右詰めで記入してください。

【15】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【16】買おうと思っているゲーム機を【15】の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。

【17】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか? ゲームタイトルを1つ書いてください。

【18】『DINO CRISIS』は買いましたか?
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【19】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【20】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか?
①複数のコーナーに投稿したことがある ②電撃PSコロシアムに ③PSの奴隷に ④プレゼントに ⑤今回が初めて

電撃PlayStation 113号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.113

『テイルズ オブ ファンタジア』ドラマCD

1 第2巻＆サイン入り台本セット

2 第3巻＆サイン入り台本セット

各2名

いよいよ完結する『テイルズ』ドラマCD。第2巻と3巻をそれぞれ声優さんたちのサイン入り台本とセットで2名様に。

（提供：ムービック）

3『東京魔人學園朧綺譚』オリジナルバインダー＋ステッカー2種

25名

◀▼メインの登場キャラクターと同じ25名様に『魔人学園』豪華3点セットを！

（提供：アスミックエース エンタテインメント）

4『黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～』オリジナルステッカー

5名

◀モンスターもカワイイ、B5サイズの大判ステッカー。

（提供：ガスト）

『ファイナルファンタジーVIII』ガーディアン・フォース アクショントイシリーズ

各1名

（提供：コトブキヤ）

フィギュア界屈指のコトブキヤが手がける『FF VIII』アクショントイ。右の5体を各1名様にプレゼントします。

5 ディアボロス

6 オーディン

7 セイレーン

8 バハムート

9 ケルベロス

アニメワールドスター オリジナルコミック『ヌーヴィス・ロジック』オリジナルグッズ

（提供：アニメワールドスター）

各3名

キャラクターショップ・アニメワールドスターがオリジナルブランドで展開するコミックス＆グッズをすべて各3名に。

10 キーホルダー3種セット

11 下じき

12 コミックス

13『MONACO GRANDPRIX racing simulation2』オリジナルキャップ

5名

▶片山右京も認めた本格派レーシングSLGのロゴ入りだ。

（提供：ubi ソフト）

各3名 PSソフト

もうすぐ夏休み！ 外で遊ぶことに疲れたら、家でのんびりゲームってのもイイものですよ。

14『ヴァンダルハーツII ～天上の門～』

▲デュアルターンバトルの採用で、ますます白熱のS・RPG。

（提供：コナミ）

15『ツインズストーリー きみにつたえたくて…』

▲女子部に入学した妹の協力を得て恋を成就させるSLGだ。

（提供：パンサーソフトウェア）

16『実況パワフルプロ野球'99開幕版』

▲今年は社会人野球編のサクセスモードがとにかく楽しいぞ。

（提供：コナミ）

17『マリア2 ～受胎告知の謎～』

▲生命の神秘と謎に迫るサスペンスタッチのAVG。

（提供：ブレイク）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.117（8月27日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

電撃調査！ PS2発表プランから FFIX開発状況まで

正式発表されない未公開データ

◆ドラクエVIIの発売日をエニックス社長が新発言!?
◆「FFIXは現行PSフォーマットで開発」ってほんと？
◆業界を駆ける「年末にPS2は間に合わない」のウソ
◆64DD、正式発売！ 新型流通サービスは成功するか？

最新ソフト情報

FFT開発スタッフが新作発表
ベイグラントストーリー

大幅パワーアップの新システムとは
聖剣伝説 LEGEND OF MANA

N64初の大型S・RPGの魅力
オウガバトル64

電撃プロモーションプロジェクト

ファン感涙！
「スパロボ」計画続報！
恐怖の「夕闇」プロジェクト始動！

エッチ袋とじが復活！
山本和枝ALL描き下ろし
大人の絵本

気になる対談
岡本吉起（カプコン）×宮路 武（ゲームアーツ）

最先端情報満載！ オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

8月号 絶賛発売中 定価590円（税込）

H度ますますパワーアップ!!

「姫」を超えた「姫」！

'99年前期ジャンル別
美少女ソフトカタログ

美少女アニメ情報も満載

目指せCG完全クリア
姫攻略

超人気イラストレーター総出演
エッチなイラストギャラリー
イラスト／すぎやま現象

いよいよ『姫』は年4回発行だ！

電撃姫

Vol.6 7月30日発売予定 予価700円（税込）

人気メーカーの最新作をスクープ！
充実のソフト情報

Win版同級生／リフレインブルー／こみっくパーティ／プレゼントプレイ／ADAM THE DOUBLE FACTOR／ｋａｎｏｎ／フィルムノワール／絶望ー青い果実の散花ー／メイド狩り／隷嬢キャスター真璃子

発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

ソニー・コンピュータエンタテインメント

SCEI スペシャル'99夏

怒濤のリリースラッシュで今やPSの台風の目と噂されるSCEI！そこで今回は全ユーザー注目のSCEIタイトルを大特集だ！D21のスペシャルROMと連動(＊)のボリューム企画を徹底的にチェックせよ!!

この夏を熱くする厳選タイトル15本!!

※この特集内で紹介しているソフトのうち、7月15日発売のDPS－D21に体験版、ムービー、セーブデータが収録されているものは、データ欄と欄外にその説明が入っています。

シリーズの生みの親が新生『アーク』を語る!!

DPS独占! プロデューサー

赤川良二氏 特別インタビュー

衝撃の制作発表から約3カ月半、いまだ沈黙を続ける『アークザラッドIII』(以下『III』)。今回は特別企画として、シリーズ全体のプロデューサー・赤川良二氏の直撃インタビューをお届けしよう!

ユーザーの反響が製作者の心を揺り動かした!

——今回『アークIII』を制作されることになるまでの経緯を教えていただけますか?

赤川良二氏(以下赤川、敬称略):『アークザラッド』は、もともと1本の物語の中に〝アーク〟の物語と〝エルク〟の物語があり、それが途中で合わさって最後のエンディングに行くというプロットで考えられていました。ですから『アーク』は、『II』が出た段階で完結させようと思ってたんです。ただ、『II』の発売後、予想を上回る反響がユーザーの生の声として届けられました。そこでの『アーク』は、製作者の手を離れ、ユーザー1人1人のものになっていったんです。例えば、エルクとリーザの後日談が語られていたり、イラストが描かれていたり。これらの『アーク』を共有する場としてファンクラブ設立への活動を開始、その過程で、本家本元がゲームという形で『アーク』の物語の続きを提示してみたくなったんです。それが今回の『III』を制作するきっかけになりました。

「これがある意味RPG

『アークIII』の主人公 アレク

「アーク」、「エルク」に続く、第3の主人公。年齢は14歳で、ハンターになることを夢見ている。大災害(「II」のED)で両親を失ったというつらい過去を持つ。

アークザラッドIII	秋予定	▶SCEI
RPG		▶価格未定
	▶対応周辺機器未定	

HISTORY OF ARC THE LAD 『アークザラッド』の歴史

発売以来、多くのユーザーから支持を受けた超人気RPG『アークザラッド』。その歴史と進化の過程を振り返ってみよう!

アークザラッド

●'95年6月30日●RPG●¥2,800(ザ・ベスト版)

PS初のRPGとして登場した第1作。それは大方の予想に反して、まったく新[illegible]となっていた。SLG[illegible]システムやしゃべりまくるキャラクター、[illegible]な戦闘エフェクト、壮[illegible]なグラフィックなど、次世代RPGの基礎を作った作品といえる。

電撃CHECK

今回のインタビューから、『III』の概要がおぼろげながらつかめてきた。ここでは、その注目点をピックアップして紹介するぞ。

①バトルシステムは？

▲より完璧な形の「アーク」的バトルが楽しめる!?

「III」の基本システムは、前作を踏襲しつつも改良が加えられ、より遊びやすくなるようだ。背景こそ3Dだが、キャラは2D。前作ファンは違和感なく物語に入り込めるだろう。

②美しいCGに注目

▲ロマリア空中城崩壊シーンも、こんなに鮮やかに!!

物語を盛り上げるCGによる演出もグレードアップ！ 左の写真のようなハイクオリティな映像がバンバン入る。人物も表現されるようになり、さらに感情移入しやすくなるぞ。

③『II』のデータを継承！

「III」で「II」のセーブデータを継承できることが本格的に決定した。今回継承できるデータは、「II」のロマリア城内最後のセーブポイントのもの。ちゃんとデータは残っている？

◀データを消してしまった人は、もう一度プレイだ！

※印は「アークザラッドII」の写真を使用しています。

新たな主人公、新たな物語で『アーク』が復活！

――『II』のラストで世界が崩壊し、物語はいったん終わりましたよね。コアなファンにはとまどいがあるんじゃないですか？

赤川：そうですね。やっぱり『III』に抵抗を示す人はいますよ。僕たちも『II』を作ったときは『III』を作るつもりはまったくなかったから、その気持ちはわかるんです。でも、『アーク』のシステムが好きとか、世界観が好きとか、そういうところで新作を望んでいる人もたくさんいるので……。今は『アーク』初心者の人でも十分楽しめて、さらにファンの期待を裏切らない作品を作ろうと日夜努力しています。個人的には『アーク』を初めてプレイするユーザーが遊んでみておもしろい作品であれば、ファンの子が見てもOKなんじゃないか、と思ってますけどね。

――今回の主人公は、“アレク”という少年ですが、物語のテーマなどあったら教えてください。

赤川：『III』のテーマは友情と再生です。イメージ的には「トムソーヤーの冒険」のトムとハックみたいな、男の子2人が織り成す友情物語を基軸にしています。主人公と相棒が冒険を通じて成長していき世界を再生させる、そんな物語だと思ってください。

――ところで、「III」で気になるのが、前作のキャラに関してですね。とくにファンの中ではアークやククルに再登場してほしいという声が多いと思うのですが？

赤川：今はまだ詳しい話はできませんが、まあ、セーブデータの継承ができるようになってますから。期待してください。

――戦闘システムや移動の仕方など、基本システムに変更はあるのでしょうか？

赤川：そうですね。基本的なところは変わらないですね。前作をプレイした人なら、違和感なく遊べるんじゃないですか。ただ、前作で不評だった部分（戦闘中しか特殊能力での体力回復ができないなど）は修正を加えているので、快適にプレイできるようになっていると思いますよ。あと、戦闘に関しては大きな新要素もあるんですが、それは時期が来たら紹介します。

――あと、現在発表されているCGなんですけれども、人物が出ているなど、今までとだいぶイメージが変わった気がしたのですが。

赤川：実はCGを初めて使ったRPGって、『アークI』なんですよ。今見ると非常にチープで、「作り直して～」とか思うのですが（笑）。前作ではスペクタクルシーンにCGを使って派手な見せ場を作っていたのですが。やっぱり1回ごとにスゴイですよと言いたいのがプロデューサーの気持ちなので、今度のCGではキャラクターを出してみたいなと。『アーク』の場合、もとのイラストがすべてコンピュータを使って描かれているので、CGキャラでも違和感がないと思いますよ。とにかく、CGそのものの表現力も上がっているので、とくに自信をもっている部分です。それに、2Dキャラによる演出も期待してください。僕が手がけるものとしては、この『III』が最後のドット絵キャラRPGになるかもしれません。マップは3Dポリゴンになっていますが、今まで培ってきた究極の2Dキャラ劇を見せたいですね。

赤川：『III』は前作、前々作の正常進化系でありながら、さらに飛躍したものになると思います。次の世代への架け橋になるRPGとなってほしいと思っています。

――本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

PROFILE 赤川良二氏

■あかがわ りょうじ
(株)アーク・エンタテインメントのエグゼクティブバイスプレジデント。『アークザラッド』シリーズ全体の企画＆プロデュースを務める。

Akagawa Ryoji

の完成形だと思う」

緊急告知 次号より本誌にて「アークII」ついに本格始動!!

アークザラッドII

●'96年11月1日●RPG●¥2,800（ザ・ベスト版）

90時間以上プレイしても、パーフェクトクリアできないユーザーが続出した「II」。[illegible]RPG1本分以上の内容がつまった[illegible]ド仕事やモンスター集めなど、本編はもちろん、サブイベントまで丁寧に作り込まれた秀作だった。

◀▲[illegible]の謎も判明！

アークザラッド モンスターゲームwithカジノゲーム

●'97年7月31日発売●ETC●¥4,800（2枚組）

ファンへのプレゼント用に作られたソフトにカジノゲームを付けて発売したもの。[illegible]

◀[illegible]きないモンスターも[illegible]

アニメ アークザラッド

WOWWOWで4月5日より放映

「II」をベースに制作されたアニメ番組。毎週月曜午後7時、WOWWOWのノンスクランブル枠にて絶賛放映中！

◀[illegible]がTVでも大活躍!!

どこでもいっしょ

かわいいキャラ

うらないしてあ〜げる

花さく月夜みちぃ〜♪

かなり合理的ロボ〜

ポケステ最大の話題作『どこでもいっしょ』! "キャラクターとのコミュニケーションを楽しむ"というまったく新しいコンセプトを持ったこのタイトルをDPSは超強力にプッシュします! 今回はついにその全貌に迫る4ページ。独占企画「トロの絵日記」のオマケつきでドーンと大公開なのです!!

選べるキャラは5種類

『どこいつ』に登場するキャラクターは、ネコ、イヌ、カエル、ウサギ、ロボットの全5種類。ポケピ(=ポケットピープル)と呼ばれるこのキャラたちは、単に容姿や話し方が違うだけでなく、性格から会話の内容まで、とにかくみんな個性的なのだ。キミはどのポケピが好き?

どこでもいっしょ	D21に体験版	7/22	▶SCEI
ETC			▶¥3,800
		▶PS(15ブロック)	

ある日の出来事

トロの絵日記より

ポケピたちは、普段どーやって暮らしているのか? 気になる彼らの日常生活を、ネコのトロの絵日記からちょっとだけ公開しちゃいます。ナイショだよ。

おはようニャ!

新しい朝が来たでニャ! 楽しい1日は優雅なティータイムからはじまる。今日は天気も良さそうだし、何して遊ぼうかニャ〜♪ (←まだちょっと眠い!?)

近所のネコと

近所のネコが遊びに来たニャ! お気に入りのねこじゃらしでいっしょに遊ぶ楽しいひととき。かわいいネコだニャ! (←オマエもネコだよ〜)

  撮影協力/市ヶ谷フィッシュセンター、すし政中野上高田店

にコトバを教えて会話を楽しもう!!

基本のシステムをチェック!

この『どこいつ』は、ポケステの中で暮らしているポケピとの会話を楽しむソフト。まずは、いろいろなコトバを教えて、どんどん会話してみよう。すっとんきょうなカンチガイをしたり、感動モノの名セリフが飛び出すことがあったりと、ポケピとの会話はプレイヤーを決して飽きさせないのだ。難しい操作はいらないし、システムもカンタンなので、誰でも気軽に楽しめる。まずはその基本システムについて詳しく紹介していこう!!

1 まずはポケピと「はじめまして」!

まずはPS本体で、ポケピの選択や自分の個人データの入力を行う。すべての入力が終了して、ポケステへのダウンロードが終了すると、その瞬間キミだけのパートナーが誕生するぞ。まずは最初のあいさつを交わそう!!

▲5体のポケピの中から1体を選択。当然、一度に選べるのは1体だけ。どのポケピを選ぶか迷っちゃう!?

▲次にポケピに名前をつけよう。初めに設定されている名前もあるけど、せっかくだから自分で考えるべし。

▲最後に自分の名前や誕生日、電話番号などを入力。名刺交換などで使われるので、正確に入れておこう。

◀待望のポケピがキミのもとへ!!

2 いろんなコトバを教えておしゃべり!

ダウンロードが終わったら、さっそくポケピとの会話を楽しもう！　会話の内容は、新しいコトバを教えていくことで、さらにバラエティに富んだものに進化する。コトバとその意味、自分の好みなどを順番に教えていって、ポケピがいろいろなコトバを覚えれば覚えるほど、会話のバリエーションは無限に広がっていくのだ。また、ときにはポケピの方からいろいろな質問をしてくることもある。その場合も、同じように教えてあげよう!!

▲とにかく知りたがり屋のポケピたち。いろいろ教えて、さらに仲良しになろう。

▼どこか調子の外れた話の内容は、思わず頬ずりしたくなるほど　超カワイイ!!

教えるほどにかわいくなるよ

好きなコトバを教えられるので、ローカルな話題や友だちの名前などが、自然と会話の中に出てくるようになる。ポケピとの2人だけの秘密も生まれたりして、かわいさも倍増なのだ!!

3 ポケピの日常生活は見てるだけで楽しいよ!

▶うさぎ熟睡中。表情から察すると、悪夢にうなされてるらしい。

◀ふとんをほすカエル。たまにはおねしょしちゃうことも…!?

会話をしていないときも、ポケピたちはさまざま姿でプレイヤーを楽しませてくれる。ポケステの時計機能によって、その行動は実際の時間に完全対応。昼は洗濯や遊びに奔走し、夜はゲームやテレビをチェック。深夜になると寝てしまうけど、呼べばちゃんと起きるので心配無用なのだ。ポケピたちのかわいい仕草を、好きなだけ堪能しよう。暇なときにはダンスをしたり筋トレしたりと、キャラごとにその趣味(?)も多彩。また、PS本体ではさらにリアルなグラフィックで、ポケピたちの愛らしさが観察できるぞ。

◀お風呂に入ったりトイレに行ったり、やけにリアルなのだ。

▶部屋の家具などは、季節やプレイ時間によって変化するぞ。

ポケステとPS どっちでも会話できる!

会話やコトバの入力などは、ポケステとPS本体のどちらでプレイしてもOK。操作方法もまったく同じだ。PS本体ならリアルな画面でポケピのリアクションを見ることができ、ポケステを使えば電車の中でも授業中でも楽しめる。キミのライフスタイルに合わせて、自由にプレイしよう。

おでかけニャ!

すべりだい!

SCEI SPECIAL '99 SUMMER ▶ どこでもいっしょ

通信機能でいろいろ広がる！ポケステだけのお楽しみを公開!!

『どこいつ』には、ポケステの機能を生かした楽しい要素が満載。特にポケステの赤外線通信機能を使った名刺交換やしりとりなどは、会話の楽しさと並ぶ『どこいつ』の大きな魅力だぞ。1人でも十分楽しいけれど、友だちとみんなで遊べばさらに楽しさ倍増なのだ。通信で遊びながら、お互いのポケピを自慢しあったりして、ガンガン盛りあがろう。さらに通信すれば、相手のポケピが新しいコトバやナイショの噂話を教えてくれたりすることも。知らない人とも『どこいつ』を通じて友だちになれちゃうかもしれないぞ。

名刺を交換するんだわン！

知らないポケピと会ったら、とりあえず名刺を交換しよう。名刺には最初に入力した自分のデータ（名前や誕生日、電話番号など）が登録されている。交換した相手の名刺はPS本体でいつでも閲覧できるので、実用性もバッチリ。名刺集めが新しい趣味になるはずだ。

❶ まずはメニューで選択
相手が見つかったらメニューコマンドを表示させ、「めいし」を選択し、「はじめる」を選ぼう。

❷ 電話番号も教える!?
ポケピが電話番号を教えてもいいか聞いてくるぞ。心配なら、電話番号だけヒミツにもできる。

❸ 通信開始!!
準備が整ったら、ポケステを向かい合わせにして決定ボタン。けっこう離れてても大丈夫だ。

❹ 相手についてどう思う!?
名刺交換が終わったら、ポケピが相手の印象について質問してくるぞ。いろいろ教えてあげよう!!

しりとりで対戦するケロ！

通信機能を使えば、ポケピ同士でしりとり遊びをすることもできる。ただし、しりとりで使うことができるのは、ポケピが知っているコトバだけ。どれだけ多くのコトバを覚えているかが勝負なのだ。

❶ お互いに準備OK？
「あそび」の中の「しりとり」を選び、ポケステ同士を向かい合わせにして、決定ボタンを押そう。

❷ バトル開始!!
通信が成功したら、先攻側からしりとり開始。できるだけ答えにくそうなコトバを選ぶのがコツだ。

❸ 知識の限り、Let'sしりとり!!
相手が答えられなくなるか、最後に“ん”が付くまで勝負は続く。ポケピに選択させることも可能だ。

❹ 勝った!!／負けた…
勝てばポケピも大喜び。負けたときはさらにコトバを教えて、次に備えよう。

クイズに答えてほしいロボ！

「クイズ」ではポケピがプレイヤーに、コトバ当てクイズを出題。「最初にアがつく」などのヒントを参考に、何のコトバが当てるのだ。正解のコトバは、それまでにプレイヤーが教えたコトバから出題されるので、運が良ければ一発で当てることもできちゃう。正解するとごほうびのポイントがもらえるぞ。

❶ ヒントを頼りに…
ヒントを3回教えてくれるので、それぞれの条件を満たすコトバを推理してみよう。

❷ 答えを入力!!
ヒントを聞くごとに、答えを入力できる。失敗したら、次のヒントを聞いて再挑戦だ!!

❸ 勘と推理を働かせろ！
見事正解すれば、ヒントの段階に応じてポイントがもらえるぞ。繰り返し挑戦していこう!!

クイズに正解するとポイントUP！

しりとりやクイズで獲得したポイント（pts）の合計は、メニュー画面で確認できる。ポイントをためると、何かいいことがあるらしい!?

これはナイショなんだけど…

通信で遊んでいるとき、実はポケピ同士がナイショでプレイヤーの噂話をしているらしい。さらに、相手のポケピから知らないコトバを教わることもあるのだ。噂の内容については、会話の中でポケピがこっそり教えてくれる。例えば「ケンジのところのカエルのリッキーが言っていたんだけど、ケンジってこの間拾い食いして、お腹壊したんだって」といった感じだ。ほかにも、相手の初恋の人の名前やヒミツの趣味なんかを教えてくれることもあるので、気になる相手がいるときは、とりあえず通信してみるといいかも!?

◀通信は諸刃の剣。変なコトバを教えると…。

つりぼり大好き！

つりぼりにやって来たのニャ！ 釣った魚はもちろん晩ゴハンのおかず…。「釣りバカ日誌」の浜ちゃんを目指すのニャ！
（↑ホントに釣れるの？）

お祭りも大好き

魚はぜんぜん釣れなかったけど、散歩してたらお祭りを発見！ 神社にお参りしてから、冷た〜いかき氷を食べるのニャ！
（↑屋台はワクワク？）

キャラの魅力がPS本体で爆発!!

ＰＳ本体で『どこいつ』をプレイした場合は、通信こそできないものの、ＰＳ本体ならではのお楽しみがバッチリ用意されている。交換した名刺のデータや、絵日記、よりリアルなポケピの姿などは、ＰＳ本体でしか見ることができない。また、ポケピにプレゼントができるのもＰＳ本体だけ。両ハードの連係が『どこいつ』をとことん楽しむ秘訣なのだ。

暮らしっぷりがリアルだわン！

ＰＳ本体の美しいグラフィックで、生活感あふれるリアルなポケピの部屋をのぞくことができるぞ。ちなみに部屋に置いてあるモノは、季節や時間に応じて変化し、プレイが進むにつれて、種類も増えていくのだ。

TVゲームをプレイ!

◀TVゲームに熱中するポケピ

飲み物をゴクゴク!!

◀ポケピはいきなり冷蔵庫を開けて、パック牛乳やビールをイッキ飲みしたりすることもある。部屋には風鈴や扇風機もあったりして、かなり人間臭い生活を送っているのだ!?

ハッとしてどーした？

▶何気ない瞬間に、いきなり空の一点を凝視して硬直するポケピ（ネコがよくやるアレ。霊魂!?）…と、こんな調子で、ＰＳ本体でも超ラブリー＆味のある仕草で、プレイヤーを魅了してくれるのだ。

実は日記をつけてるッスー

ポケピたちは毎日絵日記をつけており、これらはPS本体で見ることができる。ここでもポケピの魅力と個性がかなり爆発！　かわいい文章が添えられた、実写とCGを合成した楽しい画面は、思わずニヤリとしてしまうものばかりなのだ。

▶カエルの日記。うまいソバを食べた感激が伝わってくる。

▼こちらはネコの日記。くるくる回る床屋の看板に夢中らしい。

日記に友だちが登場!?

[illegible]信でほかのポケ[illegible]と友だちになって[illegible]ると（データを交[illegible]していると）、その[illegible]の絵日記に、友た[illegible]のポケピか登場す[illegible]

◀[illegible]わす2人。友情だ…。

名刺のデータもバッチリだロボ！

▲ズラリ並んだ友たちリスト　いろいろな人の名刺を集めるのに熱中しちゃうぞ

ポケステで交換した相手の名刺は、PS本体で確認することができる。この画面では電話番号や、生年月日、血液型などのプライベートデータが一覧表に。アドレス帳の代わりになるし、意中の相手の情報を、密かに（!?）ゲットすることもできるぞ。

プレゼントありがとピョン！

PS本体のメニューにだけ登場する「おくりもの」コマンド。季節感のある食べ物一覧の中から、ポケピに贈りたいものを選ぶと、ポケピの部屋に宅配便を届けることができるのだ。ポケピの喜ぶ姿を見ることができるうえに、その食べ物の名前も覚えるぞ。

◀夏はやっぱり…かき氷!?　キーンとキてます。

◀食後には、その食べ物についての質問も。

早くもスゴイ盛り上がりの『どこいつ』をマーク せよ!!

たまらんニャ!

と、いうわけで…

「トロの絵日記」楽しんでいただけましたか？　ここで紹介している写真は、全部トロの実物大ぬいぐるみ（身長約１ｍ！）を使って撮影したものです。メチャメチャキュートなこのぬいぐるみは現在発売の予定はありませんが、縮小サイズのレプリカが現在製作進行中。今回は、このレプリカを読者の方にプレゼントしちゃいます！　詳しくは173ページを見てね!!

▲野外ロケを敢行中！　道行く犬も[illegible]

電撃PlayStation D21に体験版を収録

D21の体験版をキミのポケステにダウンロードすれば、ネコのポケピと遊べるぞ！　プレイ期間は１日限定だけど、その楽しさはバッチリ理解できるはず。かわいいキャラクターたちが大活躍のプロモーションムービーも収録で、全国的な「どこいつ」ブーム到来は間違いなしなのだ!!

ガーディアン&新キャラを大紹介！

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

ガーディアンからARMSの新メンバーまで、明らかになったばかりの最新情報をお届けしよう。さらに、前作以上に美しくなったオープニングムービーも必見だぞ！

WILD ARMS 2

ワイルドアームズ 2ndイグニッション RPG	9月（予）	▶SCEI
		▶¥6,800（CD2枚組）
	▶MC（1ブロック）	

新戦力 「意思ある力」ガーディアンが登場

[illegible]

CHECK ガーディアン関連の新要素もある！

ミーディアムとはガーディアンの意思が石化したもの。これを装備するとパラメータがアップし、さらに戦闘中に個々の特殊技（カスタムコマンド）を使えるようになる。そしてフォースアビリティの「コンバイン」を習得することで、ミーディアムに宿っているガーディアンを具体化（召喚）することができるのだ。

▶ミーディアムとは前作に出てきた石盤なのかも。

◀コンバインは、ティムが使えるフォースアビリティなのだ。

地 グルジエフ

FAITH

[illegible]

マグネトロンボム

水 シトゥルダーク

亀のような外見を持つ「水」を守護しているガーディアン。前作では「口から高水圧の気泡を連発して、相手を押し潰す」という攻撃を持っていたが、今回の「アサルトタイド」は、[illegible]

アサルトタイド

WATER

数々の新システムを引っさげて帰ってきた『みんゴル2』。今回は各種のモードについて紹介していくことにしよう。発売が待ち切れないという人は、下の「実況リプレイ」を読んで『みんゴル2』の雰囲気を少しでも味わってほしい！

みんなのGOLF2	7/29	▶SCEI
SPG		▶¥5,800
		▶MC(2ブロック)、PS(2ブロック)、MT、4P対戦可

こんなにたくさんのモードが用意されているのだ！

Game ゲーム

■1人から4人まで楽しめる！

友だちとワイワイ騒いで対戦するのもいいし、1人でストイックにスコアを極めるのもいい。いろんな楽しみ方ができるぞ。

ストローク

好きなコースと季節を決めて、コースを回るモード。4人まで同時にプレイすることができる。

VS

COM戦専用のマッチプレイモード。勝てば対戦相手をマイキャラとして使えるようになる。

ツアー

全20戦の大会を戦っていく、1Pプレイ専用モード。実績を積んでトッププロになるのが目標。

マッチ

1対1の対戦用。ホールごとに勝敗を決め（引き分けもある）、勝ちホール数の多い方が勝者。

ミニゴルフ

4人までプレイできる、9つのショートホールからなるミニコース。ニアピン表示も可能。

トレーニング

コースやホールを自由に選んで練習することができる。季節や風向き、天候なども変更可能。

スコーピオンバレー ホール11 実況リプレイ！

ゲームの流れを写真で紹介していこう。まずはスタートボタンでホール全体図を出して、大まかな攻略パターンを決める（①）。左に見えるフェアウェイを狙うのが基本だが、強い追い風が吹いているので林越えを狙うことにした。ボールの落下予想地点を調べているうちに、パワーショットを使えば傾斜を利用してさらに飛距離を稼げることが判明（②〜③）。迷うことなくパワーショットに挑戦。そして結果は……ナイスショット！（④）。ボールの下を叩いたショットは風にも乗り、右奥のフェアウェイへ一直線。跳ねるように傾斜を転がっていく（⑤）。

パワー

予告 「みんゴル2」大会開催のお知らせ

Data データ

■プレイデータはここに記録！

ベストスコアからスーパーショットまでプレイヤーのデータが記録されている。たまにはここを見て、自分のクセを知ろう。

こんなモードまで用意されているわ！

ステータス

プレイヤーのデータを見る。年間獲得ポイントやコースごとのベストスコア、入手したキャラなどの情報がわかる。

V T R

スーパーショットを再生する。上書き禁止を指定できるようになったから、消したくないショットは永久に残せるのだ。

VS結果

VSモードにおける対戦成績を、表の形で教えてくれる。どのキャラでCOMキャラに勝ったのかが一目でわかるのだ。

プロフィール

キャラの年齢や特徴などを見ることができる。ただし、マイキャラにしていないと、表示させることはできないぞ。

ヒストリー

ツアーモードにおける記録をチェックするためのモード。大会ごとの成績もちゃんと記録される。

賞品

ツアーモードで手に入れたトロフィー、クラブ、ボールといった賞品は、ここで確認できる。

Home page ホームページ

■情報満載！読んで楽しい!!

システム説明から攻略テクニックまで、あらゆる情報が詰め込まれている。プレイする前に、ここを読んでおくといいだろう。

Q & A

各種の情報やテクニックをQ&A形式で紹介するモード。プレイヤーの腕に合わせて初級、中級、上級の3項目から選べるようになっているところが親切。

USER

攻略のコツからあまり役に立たない情報まで、さまざまなコーナーが用意されている。データは更新されていくので、メニュー画面で「NEW」という文字を見つけたらチェックしておこう。

▲メニュー画面。バラエディに富んだコーナーが用意されている。

▲▶初級者の日記やオリジナルCGを見ることができるのだ。

Down Load

ポケステに関係しているということ以外、詳しい内容は不明。キャラのデータやミニゲームをポケステにダウンロードするのかも？

Continue コンティニュー

■プレイを再開するときはこのモード！

中断してセーブしてあったデータを読み込み、プレイを再開するモード。ちなみに、『みんゴル2』では1ホール単位でセーブできるように変更された。前作では9ホール単位でしかできなかったから、こんな部分でも進化しているのだ。

Option オプション

■新たな項目が増えて、さらに便利に！

キャディーの声を変更するなど、各種設定を行なうためのモード。ボギー以上のときに1メートル以内のパットを自動的に決めてくれる「OKパット」、打ったあとの演出を省略する「ショットのスキップ」といった新項目も用意されている。

結局300ヤードを越すビッグドライブとなり、ボールはグリーン近くのラフへ(⑥)。ピンに寄せるためにカメラ視点を変えてグリーンの様子を細かくチェック(⑦)。周囲の高低差や傾斜などを調べると、どこを狙えばいいかが見えてくるのだ。残り距離が55ヤードなので、アプローチショットを利用することにする。グリーンに乗せてから転がる距離を稼ぐため、9Iを使っているところに注目(⑧)。予想以上にラフの影響を受けて距離は出なかったものの、2オンには成功(⑨)。芝目の向きと方向を考え、慎重にラインを読む(⑩)。残り距離が6メートル弱なので、パッティングモードは10メートルのままだ。そして結果は……(⑪)。

グリーンは目前！

狙いを定め…

アプローチ

2オンに成功！

パッティング

ナイスバーディ！

Brightis（ブライティス）

10月（予）
▶SCEI
▶¥5,800（予）
▶MC（ブロック数未定）PS（ブロック数未定）AC（DS対応）

A・RPG

SFCソフト『ガイア幻想記』など、数々の名作A・RPGを手がけたクインテットを中心にした実力派スタッフが、満を持して贈る最新作が登場!!

たったひとりの隠密作戦。敵魔力を封印せよ!!

新大陸へ派遣された帝国部隊が、魔族の罠によって壊滅!! 本作は、その部隊のわずかな生存者の1人である主人公アルを操って戦うA・RPGだ。目的は、魔族の魔力を封じる「グローバル・エレメント」の奪取。作戦名は「ブライティス」…この単独作戦が、人類最後の反撃となるのだ！

▲巨大なボスとの戦闘。3D空間を自由に動き回り、必殺の一撃を叩き込め！

▶街では情報収集や修行などが行える。

噂によると、西の雨にある草原の遺跡にはグローバルエレメントとかいう、特別な魔法の水晶石が隠されているとか・・

アル・テッド

魔族に壊滅させられた帝国部隊の数少ない生き残り。秘めた才能を見込まれ、単独での敵地侵入作戦を任される。

カペラ

勝ち気な女狩人。魔族の復活によって行き場を失い、今は街外れで孤独に暮らしている。傷つき倒れた主人公を街まで運んだ、命の恩人。

壮快アクションの数々を大紹介!

▲必殺技の1つ、連続技の内容は組み替えられる。使いやすい連続技が作れるぞ。

本作ではダッシュやジャンプ、そして剣や魔法を駆使して、フィールド＆遺跡を自由に冒険できる。なお、敵を倒してスキルポイントをためれば、街の剣士から必殺技を教えてもらうことが可能だ。

ポケステ対応

Trap（罠……）

プレイヤーを悩ませる罠が続々登場！

◀ギロチンをはじめ、凶悪な罠が続出!!

▶エレメントを台座に収めると、新たな通路が開くこともある。

遺跡内には、罠がしかけられている所がある。ギロチンなどアクションの腕が試されるものや、頭を使うものなど、罠の種類もさまざまだ。また、その他にもエレメントというアイテムを使って作動させる仕掛けもあり、一筋縄ではいかないぞ。

◀宝箱型のモンスター。ファンタジー世界ならではのトラップだ。

Skill（技……）

格ゲー感覚で楽しめる数々の必殺技

剣撃（溜め技）

攻撃ボタンを押し続けると、その秒数に応じて技が変化する。一撃必殺の威力を誇る技が多い。

▲敵の側面に回り込んでの強烈な一撃！

剣技（コマンド技）

対戦格闘ゲームのように、コマンドを入力することで幾つもの技を使い分けることができる。

▲刀身からの波動で遠距離攻撃が可能。

剣舞（連続技）

2つの攻撃ボタンをテンポよく押すことで、簡単に連続技が出せる。ボタンの組み合わせで、技の内容は変わってくるぞ。

▲通常攻撃のあと、返す刀でもう一撃！

▲間髪入れずにジャンプ攻撃！

▲昇竜斬りの連発でトドメ!!

SCEI SPECIAL '99SUMMER ▶ Brightis（ブライティス）

俺の料理

D21に体験版

ACT

アナログスティックで料理を作る本格料理アクション!! 鉄人もビックリなフィンガーテクで味の桃源郷へいざなう料理の神髄を堪能しよう!!

99(予)
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック) AC専用(DS対応) 2P対戦可

アナログスティックで料理を作る! 異色の料理アクション!!

アナログティックと◎ボタンだけで、すべての調理工程を再現するデュアルショック専用料理ゲームが登場!! プレイヤーは、数々の料理店を転々とするスーパーコックさんとなり、各店の評判を上げながら、謎の料理大会が開催される料理の城へと進んでいく。和食から洋食まで、なんでも作る料理の醍醐味が満喫できるのだ。また、このゲームは2P対戦が可能。同時に複数の料理を完成させることにより、「オジャマ」と呼ばれるアクシデントを相手に送りこむことができるのだ。対戦ゲームとしてもバッチリ楽しめるぞ!

◀同時にいくつもの料理をこなせるようになると、自分のプレイに酔えてしまう!?

誰でもわかる 俺の料理の進め方

ミーの名はカエル。このゲームの大魔王ゲロ。ミーと勝負したかったら、料理の作り方をマスターして、ミーの城へくるゲロ。料理の道は甘くないゲロよ。

1 調理品選択

まずはお客様の注文の中から、調理するものを選びます。時間経過とともにオーダーが画面外に消えていくので、注意しましょう。

▲計画的に作らないと間に合いません。

2 調理

さあ、料理人としてのお手並み拝見です。アナログスティックと◎ボタンを使って、お客様に喜ばれるよう、愛をこめて調理しましょう。

▲うまく調理すると、評価点が上がります。

3 店の評判を上げる

おいしい料理なら、店の評判がガンガン上がります。画面右のゲージが「サイコー!」になればこっちのものです。

▲画面右に注目。

どうすれば効率的に上がる?

(グルメ) このおやじに気に入られると、普通の客の3倍もの評価が得られます。

4 ボス戦

店の評判が「サイコー!」になると、ボス戦です。素早くおいしく大量に作って、評判ゲージを上げたり、相手にオジャマを送りこみましょう。

▲さあ、料理作りでボスと対戦です。

なぜなにお料理教室

Q. アナログスティックと◎ボタンだけで、どうやって作るの?

A. それでは天ぷらを作ってみるぞい

「天ぷら」は、調理工程が4ステップ。これでも簡単なほうなので、必ずマスターしましょう。

1 えびをむく
右スティックを左に倒すと、えびの皮がむけます。繰り返して最後までむきましょう。
R ←

2 野菜を切る
右(包丁)と、左スティック(左手)のタイミングが合わないと、左手をザクザク斬ることに!
L ← R ↓

3 衣をつける
衣をつけるだけで簡単ですが、つけすぎは禁物。ネタの8割ぐらいをつけるのがよろしいです。
R ↓

4 揚げる
油で揚げている間は少し時間がかかるので、その間に他の調理をチャチャッとこなしましょう。
◎ボタン

Q. このゲームって、料理するだけなの?

A. アクシデントも起こっちゃうのよお〜

「オジャマ」と呼ばれるアクシデントは、ほうっておくと、お客様が逃げてしまいます。迅速に対処しましょう。

食い逃げ

▲追いかけましょう。

ゴキブリ

▲叩きつぶしましょう。

よっぱらい

▲警察を呼びましょう。

電撃PlayStation D21に体験版を収録

7月15日発売予定のD21に『俺の料理』の体験版を収録! 「ビール」と「ラーメン」をひたすら作るステージ1の大衆食堂がじっくりこってり遊べちゃうぞ。このゲームの魅力は実際にプレイしてはじめてわかるもの。今回の記事を見てちょっとでも気になった人は、体験版をプレイしよう。

ぼくのなつやすみ

9月(予)
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)

AVG 楽しかった少年時代の夏休みの気分が味わえる、一風変わったAVGが登場！
懐かしいあの頃を思い出しながら、童心に帰ってプレイしてみよう!!

ラジオ体操　昆虫採集　秘密基地　アサガオの観察

懐かしい夏休みを楽しもう！

楽しかったあの少年時代の夏休みが、PSでよみがえる!! 『ぼくのなつやすみ』は、小学3年生の主人公になりきって、夏休みの1カ月間を思いのままに過ごしていくAVGだ。このゲームでは、明確な目的や凝った謎解きは存在しない。美しいグラフィックで再現された豊かな自然の中を自由に走り回って、いろいろな人に話しかけたり、さまざまなものを見つけたり……。どこで、どんなイベントを発見するかはプレイヤー次第なのだ！

主人公 ボク
都会生まれのもやしっ子で、好奇心旺盛な小学3年生。出産をひかえたお母さんのことがとても気になっている優しい心の持ち主だ。田舎での夏の経験を通じて、少しずつ大人になっていくぞ。

田舎の叔父さん家で過ごす31日間

お母さんの出産のために、夏休みの間、田舎の叔父さんの家に預けられることになった主人公。豊かな自然の中で、8月1日から31日までの間、さまざまな体験をしていくことになるぞ!!

▲夏休みの間、主人公が暮らす部屋。家具も懐かしいものばかりだ。
◀1日ごとに絵日記にセーブ。その日とった行動で内容が変わるぞ。
▶暖かく迎えてくれる叔父さん一家。父、母、娘2人の4人家族だぞ。

ある1日の流れ

主人公は、朝から自由に行動可能。画面を移動することで少しずつ時間が経過していき、夜になったら帰宅して就寝。これを1カ月間、繰り返すことになる。

▲朝起きたら、まずは家族で朝食。今朝のメニューは何!?
▲食べたらさっそく遊びに行こう。どこに行くのも自由だ。
▲道ばたに並ぶお地蔵様。どんな出来事が起きるのかな!?
◀山野を染める美しい夕焼け。もう帰宅の時間だ。
◀日が暮れ、あたりはまっ暗に。一日の終わりだ。

何をしてもいい、何もしなくてもいい

ゲーム中は、さまざまなイベントが発生。川で魚を釣ったり、山でカブトムシを捕まえたり…。何をするかはプレイヤーの自由。逆にどこにも行かず、何もしないでいることもできるのだ。

ハチの巣発見！
▶さけて通るか、棒でつついて落としてみるかはキミ次第!!

秘密基地？
◀橋の下に秘密基地らしき場所を発見！悪ガキたちのかな？

釣りもできる!!
◀川に釣竿を持っていけば、釣りが楽しめるぞ。

ノスタルジックなあの夏がよみがえる

『ぼくのなつやすみ』の時代設定は昭和40～50年代。家にある家具や、流行の歌なども、どこか懐かしいものばかりだ。もう一度〝あの夏〟を体験しよう!!

◀ゲームの中に広がる、古き良き時代。あの夏が再び!!
◀モノローグがさらに情感をかきたてる。

パネキット

D21に体験版

8|5
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、DC(AC非対応)

SLG

組み立て自由な正方形パネルで作ったモデルを動かせる『パネキット』。創ったモデルが空を飛ぶのも、水上を泳ぐのもぜーんぶキミの工夫次第！

▲好きな色（全32色）や柄をつけることができるぞ。ピンク色の戦車も作れちゃうのだ！

▶このロケットは地上も水上も走れるのだ。すごいモデルを作って友達に自慢しよう！

無限に遊べる模型工作ゲーム

正方形のパネルと８種類のパーツで作ったモデルを自由に動かせるＳＬＧが『パネキット』。モデル制作の手順は下チャートのように至ってシンプル。今回はパーツを入手するための競技や空飛ぶモデルなどを紹介していくぞ!!

モデルができるまで

パーツを組み立てる → パーツを折り曲げる → 各パーツの動きを設定 → 完成！

▲外に出る前にラボモードで動きを確認！

パーツ集め

あればあるだけありがたいパーツや設計図競技に勝ってどんどん入手しよう！

最初は車１台と３種類のパーツでスタート！　５つの島をめぐり、さまざまな競技に勝ったりして、新パーツや設計図を入手しよう！今回は、みずべ島の競技を紹介だ！
▶競技に有利なモデルの研究をしよう！

グライディング

オフロードコース

規定の時間内…

しゃてき

モデル完成

空飛ぶモデルもいろいろ作れちゃう

▶ジェットで浮上したあとに、羽根をひらいて浮遊もできるロケットなのだ。

パーツが増えれば空飛ぶモデルも作れるぞ。空を飛ぶにはジェットを使用したり、モーターとパネルで作ったプロペラを使用したりと様々な方法がある。

飛行機雲が！

◀▲旅客機からアパッチまで、作れるモデルの種類は無限にあるぞ！

研究

モデルの動きを確かめるラボモードで試運転をしよう！

各パーツの細かい動きを設定したらラボモードで実際に動かしてみよう。各部の動き方や空気抵抗などが表示されるので、モデル設計の参考になるぞ。

▲左右の黄色い線がシューターのパワー。

徹底的に研究だ！

▶プロペラが起こす空気の流れもわかるのだ。

▶各パーツのパワーの大きさを視覚的に確認できるぞ。

電撃PlayStation D21に体験版を収録

DPS−D21に収録されている体験版では最初の島「わかば島」でフルに遊べるぞ！　あらかじめ用意されているモデルは「えび」や「トラック」、「デミ・ホバークラフト」など計16体！　これらのモデルは自由に改造することもできる。一足先に『パネキット』の世界を楽しもう。

激走トマランナー

7/22
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
AC(DS対応)

RCG

このゲームの目的は、足で走ってコースを爆走し1位を目指すこと。「手」を使った多彩なアクションと熱い対戦は、一度プレイすれば病みつきになるぞ！

何でもアリの熱い対戦を徹底チェック!!

『トマランナー』の世界で行われる人間レースはとにかく過激。走りながら両手で武器やアイテムを使ってライバルを邪魔するのが基本なのだ。コーナーに地雷を仕掛けたり、前にいるライバルにミサイルを撃ったりと友情崩壊スレスレの対戦がかなり熱い。そこで今回は、対戦を盛り上げてくれる数々の要素にスポットを当てて、その魅力を紹介していくぞ。

▲相手が女の子でもレースが始まりゃ容赦なし！ ライバルを出し抜き1位を目指せ!!

トマランナーの基本は手にあり！

このゲームでは、両手を使ったアクションが基本になる。ＬＲボタンで左右の手を使い分けながら、ライバルの邪魔をしたり、自分のスピードを上げたりできるのだ。

▶ポールをつかんで直角ターンだっ！

トマランダー先生のトマラン講座！1 ステージ

ショートカットでライバルを出し抜け！

コース上にはメインコース以外にも、ショートカット可能なルートが存在する。スピードアップ系のアイテムと組み合わせれば、前を走っているライバルをアッサリ抜くことも可能なのだ。また、ショートカットの入口にワナを仕掛けて、ライバルを足止めするといういやらし〜いこともできるぞ。ショートカットで一発逆転を狙え！

◀▼家の中をショートカット中。日常茶飯事なのか住人も落ち着いちゃってマス。

隠しコースには何かある！

隠しコースは、ショートカットに失敗したときなどに行くことができる特殊なルート。ここには取るとキャラが成長するアイテム「トマラナイト」があったりしてオトクなことが多い。たまには寄り道もいいかもよ!?

トマランダー先生のトマラン講座！2 武器&アイテム

使えるものは何でも使え！

対戦でライバルを出し抜くときに重要なのが、コース上にある武器とアイテムなのだ。足止め効果抜群のミサイルや、スタートダッシュを可能にしてくれる靴など種類は豊富。中にはライバルの攻撃をそのまま跳ね返せるものもあり、それらを使った駆け引きの熱さはハンパじゃない。多彩なアイテムを駆使してライバルを出し抜くのだ！

武器やアイテムはコース上のさまざまな場所に配置されていて、ポールなどの仕掛けを使わないと取れないものもある。これらは一発逆転のカギを握っているものばかり。ライバルに取られる前にゲットしないと、勝利への道が遠ざかってしまうぞ

▲何でもありの人間レースなので、アイテムでドーピングするのもアリ！
▶ライバルに向かってガス兵器（つーか屁）を発射！ すかしっ屁ならなお効く!?

PlayStation D21に体験版を収録

D21に収録されているのは、その名も「ドキドキ初体験版」！ 基本操作をトマランダー先生が解説してくれる「れんしゅう」モードと、COMキャラ同士の熱い対戦を観戦できる「エキシビジョン」モードが用意されているのだ。スピード感あふれるバトルにキミの動体視力が試されるぞ！

グランツーリスモ2

9月(予)
▶SCEI
▶価格未定
▶対応周辺機器未定

RCG

今や、PSを代表するRCGとして絶大な支持を得ている『GT』。
そのシリーズ第2弾が、前作を遥かに超える内容で帰ってくる！

'99年大本命RCGの気になる最新情報をゲット！

今回は、届いたばかりの最新情報&最新開発画面を交えて、『GT2』の魅力について、もう一度検証していこう。まず、今回一番の目玉は「登場予定メーカーの大幅な増加」。どの車種が出るか、この時点で情報は固まっていないものの、前作の顔ぶれや開発画面から登場車種を予想してみたぞ。中には期待されまくりの「あの車」の姿もあったり――。また、「新コース」が増えたのもうれしい情報。リアルな運転感覚がウリなだけに、サーキット以外での走りがどうなるか、非常に楽しみだ。

収録確実!? 2タイプの新コース

サーキットのみだった前作に比べ、『GT2』では左の2タイプのコースが追加される予定だ。下で紹介している実在のコースを、綿密にシミュレート。その再現度は、写真からも伝わってくるはず！

ダート

▶高度な運転技術が要求されるダート走行。

◀ラリー用のセッティングも可能なのか？

市街地

▶もしかするとル・マンのようなレースも？

◀サーキットとは違い開放感のあるコースだ。

『GT2』新コースモデル地
- シアトル（市街地）
- ローマ（市街地）
- パイクスピーク（ダート）
- タヒチ（ダート）
- ラグナ・セカ（サーキット）

登場予定メーカー

日本

おなじみのラインナップ。ダイハツからは、何が出る？

●トヨタ ●ニッサン ●ホンダ ●ミツビシ ●マツダ ●ダイハツ

▲実車を買おうと思っている人も、多いのでは？

アメリカ

手に入りにくい年代物のアメ車なんかも登場する予感…。

●シボレー ●クライスラー ●フォード ●プライマス ●シェルビー ●ベクター

▲前作にも登場したバイパーは、引き続き参戦。

イタリア

いわゆるスーパーカーではなく、おもに乗用車が登場するようだ。

●アルファロメオ ●フィアット ●ランチア

▶グレード違いの車種も、すべて登場？

ドイツ

高級感漂うラインナップのドイツ。知名度も高いので、人気が出そう。

●メルセデスベンツ ●BMW ●フォルクスワーゲン ●アウディ

▶レースよりも、ドライブに使いたい!?

イギリス

●ジャガー ●ローバー ●アストンマーチン ●TVR ●リスター ●ヴォクソール

フランス

●シトロエン ●ルノー ●プジョー ●ベンチュリー

More Check!

リアルさへの追求は止まらない！
『GT2』の気になる要素をDPSが **大予想**

●新メーカーの登場による新しい駆動方式？● 右の写真のフォルクスワーゲンNewビートルも、『GT2』に登場予定の新車種。初代のビートル（VW Type-1）から大幅にスペックが変更されているが、中古車の概念が今作にも継承されるとすれば、Type-1登場の可能性もある。この車の駆動方式はRR（リアエンジン・リアドライブ）。前作ではFF、FR、MR、4WDの4タイプの駆動系しか存在しなかったが、新たにRR車が加わることも予想されるのだ。リアルな挙動が特徴の『GT』。果たして、その“乗り心地”は？

MDK（エム・ディ・ケイ）

D21に MOVIE

8|5（予）
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

3D・ACT マッドサイエンティストが発明した超兵器を身にまとい、地球侵略を果たしたエイリアン相手に壮絶な戦いを繰り広げる3D・ACT!

ヘンテコな正義の味方が大活躍する痛快ACT!!

この『MDK』は、奇抜なことこの上ない戦闘スーツ（？）で武装した主人公が、エイリアン相手に大暴れする3D・ACTだ。独特のノリが特徴のACTだけに、一見すると単なる色モノと思われがちだけど、斬新なシステムもワンサカ盛り込まれた手応えタップリの意欲作に仕上がっているぞ。今回はシステムの紹介を中心に、ゲームの魅力に迫ってみよう。

▲バリバリ撃つのがゲームの基本。爽快だ！

SYSTEM!! 注目システム

翼を広げてステージを滑空

ジャンプ中にジャンプボタンをずっと押し続けておくと、主人公の背中からリボンシュートと呼ばれる翼（？）が広がる。グライダーのように空中を滑空できるのだ!!

▲リボンシュートを使ったところ。空中を滑るように飛べる。

操作システムもバリエーション豊か

ゲーム中にはミニイベントのようなシーンも用意されていて、そのシーンでは普段とは違う操作方法でプレイを進めることがあるぞ。左のシーンも、その一例なのだ。

▲▶落下するシーンでは、キャラの操作は上下左右への移動のみに限定される。

スナイパーモードで敵を狙い撃ち!!

狙って 撃つ!

スコープを装着すると、背景の任意の場所をズームアップして、特定のターゲットを遠距離から狙い撃ちできるのだ。スナイパーの気分が味わえるぞ!!

▲▶上の写真の建造物をズームアップすると、右の写真のように敵を発見!!

スコープの倍率は自由自在に調整できるぞ。怪しい物体を見つけたらズームアップだ。

▶敵のやられポーズが笑いを誘う。

電撃PlayStation D21 にMOVIEを収録

姿かたちは奇妙だが、エイリアンに占領された地球を救うスーパーヒーロー!! ……と思いきや、実は犬型ロボット「ナイト」を救うのが目的なだけの困った主人公・カートが活躍するムービーを収録。ダーティでムーディでカオティックな（？）ゲームの世界観をみごとに描ききっているぞ。

打倒！ 朱点童子!! 一族の呪いが解ける日…!? 最終ダンジョン(?)攻略編

決戦、朱点閣!!

俺の屍を越えてゆけ

今回は、いきなり敵の本拠地である大江山を大攻略!! そして新たに出現する3つの迷宮と、さらに難易度が上がった序盤の4迷宮もイッキに紹介！ 計8迷宮をフォローした、迷宮攻略大特集だ!!

ついに果たした復讐の先には…

俺の屍を越えてゆけ D21E SAVE DATA	発売中	▶SCEI
RPG		▶¥5,800
		▶MC(6ブロック)

大江山

多くの鬼を指揮し、京の都を恐怖のドン底に落とし入れている朱点童子の居城。何人もの武士が挑戦し、破れ去っていった鬼の総本山に、一族の精鋭たちがいま乗り込む。群がる鬼を蹴散らして、最深部の朱点閣を目指せ!!

基本的には一本道。群がる敵を回避して、いかに朱点閣まで戦力を温存できるかが鍵だ!!

STAGE ステージ攻略

山道から仁王たちの待つ仁王門へと続き、朱雀大路を経て、朱点閣へと至る。山道は宝箱、もしくは先の道へと続く2分岐の連続で、特に迷うことはなく、朱雀大路も一本道。むしろ問題になるのは、密集している鬼たちの強さ。獲得できる戦勝点や戦利品も多いので、中盤の経験値稼ぎには最適なのだが（そのため11、12月になったら、戦力が整っていなくても、大江山に出陣することをおすすめする）、いざ朱点童子と戦う段になると非常にジャマ。「くらら」や「速瀬」の術を持っていたら最初から使用し、ダッシュを多用しながらできるだけ戦闘を避けていこう。また、中ボスとの戦闘が続くので、そのまま朱点童子と戦うのは危険。11月は朱点閣「去る橋」で一度帰還し、回復してから12月に決戦を挑もう!!

◀普段なら全部回収して回りたい宝箱も、決戦の際は無視して先を急ごう!!

◀群がり来る鬼の群。へたに逃げ回るより、一直線に進む方が…!?

◀去る橋では石猿 田衛門との激戦が。その後一度引き返すのが吉。

Get the Item
大江山で入手可能なレアアイテム

●紅こへ大将	Sお雫	E鈴虫ノ扇	S石猿
Sツブテ	S双火竜	S紅涙弾	……………
S太刀風	S火竜	S血火弾	※記号の意味
S土々呂	S魂託し	S土々呂	S＝術の巻物
Sお雫	S野分	S印虎姫	K＝朱ノ首輪
S野分	S雷電	S雷電	T＝指南書
S紅涙弾	S太刀風	Sお地母	I＝道具
Sお地母	S芭蕉嵐	S芭蕉嵐	E＝装備品
●[illegible]	Sお地母	S牛頭丸	M＝名品逸品
S土々呂	●[illegible]	S暴れ石	G＝お金

BOSS 痩せ仁王&太り仁王

能力値低下系の術を使ってくるが、力で押し切ろう。ただし「光無し」には注意。

DATA／HP:400、450・戦勝点:240、240

戦利品：Mトンクイ筒、Eタタラ槌、E開門の槌、I時登りの笛、I雷太鼓の符、I炎風の符、I嵐火の符、G100両

石猿 田衛文

体力が高く、「石猿」を連呼するので、長期戦覚悟で戦っていこう。

DATA／HP:1000・戦勝点:700

戦利品：E竜神刀、M輪法寺茶碗、S石猿、K朱ノ首輪、Eヒグマ殺し、E片鎌八角槍、I祖霊丹、G400

Save the God
救出可能な神々

虚空坊 岩鼻

大将が崇奈鳥大将で、配下が百面鬼、ウサン、人柱のときに、救出条件の1つを満たす。

石猿 田衛門

朱点閣去る橋で戦うことになる中ボスの1人。くわしい救出条件は秘密だが、朱点童子を倒すと…!?

自然解放神リスト

朱点童子を倒すと、以下の21人の神様がいっせいに解放されるぞ。さっそく交神の儀でチェックだ!!（すでに解放している神は除く）

常夜見 お風・吉焼天 麻利・芭蕉天 嵐子・下諏訪 竜美・上諏訪 竜穂・餅乃花大吉・木霊ノ疾太郎・不動 泰山・石猿 田衛門・金翔天 竜馬・虚空坊 岩鼻・月光天 ヨミ・日光天 トキ・雷王 獅子丸・雷祭り 霧彦・光無ノ刑人・焚ヒン将軍・万珠院 紅子・[illegible]

BOSS 朱点童子

「ヒップアタック」（前列全体攻撃）を常に警戒しつつ戦おう。「円子」を使いはじめたら、残り体力が少ない証拠。奥技を集中して一気に倒せ!!

DATA／HP:1600・戦勝点:800

戦利品：M法輪寺茶碗、I絶倫体水乳、M天竺茶碗、I絶倫技火肝、G2500両、I養老水、I祖霊丹、G1000両

だが…!!

最後の一撃が炸裂し、轟音とともに崩れ落ちる朱点童子の巨体。ついに一族が呪いから解放されるときが来た!! しかしいっこうに変化は現れず、むしろ妖気は濃くなるばかり。まさか…、と一族が顔色を変えたとき、ゆっくりと朱点童子の死体が動き出す。ここでプレイヤーは、物語の奥に隠された衝撃の事実を知ることになるだろう。朱点童子の死は、新たなる戦いの始まりにすぎなかったのだ!!

今回はお宝集めの重要な目印になる、フィールド上の敵の大将のグラフィックをイッキに公開しちゃいま～す!! 名前の下は、その大将が出現する迷宮の一覧。参考にしてくださいネ❤

崇奈鳥大将
大江山

紅こべ大将
大江山、九重楼、忘我流水道、紅蓮の祠

ここから物語は一転する!!

▶新たに3つの迷宮が出現し、全部で7迷宮への出撃が可能になったぞ。

そして真の首謀者は、高笑いとともに魔方陣のなかに消えてゆく。この瞬間から、一族の本当の戦いが始まるのだ。引き続き呪いが一族を束縛し、都の周りには新たに3つの迷宮が出現。さらに強力になった鬼たちが、各迷宮で一族を待ち構えているぞ。そして一族の戦う意味も、徐々に明らかに…!?

◀これ以降、ボスの口からは、物語に関わる重要なセリフが…。

▶これまでの4迷宮にも、新たに何種類もの鬼が出現するぞ。

朱点童子討伐後に現れる変化をチェック!!

▲各ボスも能力値が上昇し、新しい攻撃や術で一族を苦しめる

▶恐るべき力を誇る7体の大ボス。最初は絶対に手を出すな!!

一族の呪いなど、システム面はこれまで通り。店はちゃんと営業しているし、選考試合も開催される。最大の変更点は、敵が強化されたこと。新たな敵が出現するだけではなく、同じ敵もはるかにパワーアップしている。最初はかなり苦戦することになるだろう。また、これまで進むことができなかった迷宮の最深部に入れるようになり、"〇ツ髪"（〇は一〜七）と称する大ボスが各迷宮に1体ずつ、計7体出現するぞ。

もうひとりの少年の呪い…。

朱点童子は実に多くの人間に、呪いをかけてきた。迷宮に入るごとに親切に助言してくれる、"黄川人"もその1人。朱点童子に体を封印されている彼は、今までは霊魂としてこの世を漂うだけだった。朱点童子を倒した今、彼は……。

◀悲痛そうに自らの生い立ちを語る黄川人。

◀開放された後の夢を、楽しそうに話してくる。

『俺屍』ワンポイント講座①……ボス戦でどうしても勝てないという人は、まず十分な術を覚えているかどうかをチェックしよう。特に「梵ピン」、「石猿」、「春菜」の3つは、中盤以降のボス戦では必須。また、効果が不安定で時間がかかる術の併せ攻撃より、奥義や直接攻撃の方が有効な場合が多いぞ。戦闘開始と同時に「梵ピン」と「石猿」で攻撃力と守備力の強化に専念して（2ターンくらいの間）、そのあと奥義の集中砲火で一気に勝負を決めるのが一つのパターンだぞ。

相翼院・九重楼・鳥居千万宮・白骨城

見た目は今までと同じだが中身はまったくの別物。軽い気持ちで乗り込むと、アッという間に全滅してしまう。準備を整えてから出陣しよう!!

ボスをはじめ、すべて敵がはるかに強くなっているので、とにかく最初は慎重に。ボスについては、能力値の上昇より全体攻撃を多用するようになったのが脅威だ。体力はもちろん、一族の能力を底上げしていかなければ、到底対抗できないぞ。迷宮の構造は基本的にこれまで通り。やはり相翼院から攻略していくのが無難だ。新たに「歓喜の舞」という中ボスが出現するが、ここで苦戦していては話が進まない。術や奥義を効果的に使い、積極的に攻撃しよう。九重楼、鳥居千万宮も前号の攻略がそのまま使える。敵の持っている宝や、迷宮に置いてある宝箱もかなり豪華な内容に変化しているので、忘れずにゲットして回ろう。白骨城もやはり夏（6〜8月）の間だけ出現し、より強力な装備や術が入手できる。もっとも罠も強化されているので、その点を特に注意して探索していこう。

◀徘徊する敵の種類も強化。油断していると、ザコ敵で全滅してしまうことも。

◀宝箱は罠付きが多く、いきなり戦闘になることも。開ける前に必ず体力回復を。

Save the God
4迷宮で救出可能な神々

相翼院で救出。ドクロ大将が醜女のみを従えているとき、救出条件の1つを満たす。

相翼院で救出。飛空大将が琵琶牧牧のみを従えているとき、救出条件の1つを満たす。

相翼院のボス。物語の核心に迫る謎を秘めている。開放のとき、プレイヤーは衝撃の事実を知ることに…。

九重楼のボス。やはり重要な理由で、鬼に転じている。はたして彼を開放することができるか!?

九重楼のボス。開放するときも、太刀風五郎といっしょ。奉納点のわりには、能力値が高いので重宝する。

鳥居千万宮で救出。金トラ大将があうんノ鬼を従えているとき、救出条件の1つを満たす。

鳥居千万宮のボス。元は大鳥居で首を吊った、気の毒な女性らしいのだが…。くわしい救出条件は秘密。

白骨城で救出。ドクロ大将＋「ひょん」のみor「ひょん」と献花喰いのとき、救出条件の1つを満たす。

白骨城のボス。ある重要な人物の指示によって、一族に敵対しているらしい。くわしい救出条件は秘密。

Get the Item 4迷宮で入手可能なレアアイテム

相翼院

●尻子玉大将
S美津乳
S白浪
S印虎姫
S怒槌丸
S矛折り
S矛錆び
S雷電
S魂捧げ
S魂託し
T槍の指南
E名扇菊の助
K速瀬ノ流々
K白浪 河太郎
●トクロ大将
S水葬
S雷獅子
S印虎姫
S白鏡
S矛折り
S矛盗み
S陽炎
T槍の指南
E走竜の薙刀
E隼ノ弓
E紋白扇
E木乃花の兜
Eハフリの笠
K五月川 山女
●飛空大将
S魂寄せ
S清水
S矛折り
S白鏡
S矛盗み
S美津乳
S雷獅子
E八葉の帽子
E弁慶の長刀
E白拍子の衣
E天ノ羽槌
K鳴かず弁天
●華罐大将
S白鏡
S矛折り
S清水
S芭蕉嵐
S魂捧げ
E秘扇べニ燕
E宝槍鯉喰い
●冥土みやげ
S清水
S白鏡

九重楼

●首切り大将
S血火弾
Sくらら
S黒鏡
S火葬
S雷電
S紅涙弾
T拳の指南
●燃え髪大将
S火葬
S雷電
S寝太郎
S血火弾
S黒鏡
S赤地獄
T拳の指南
E真紅ノ爪
E男気貫徹槍
E松王丸ノ扇
●紅こへ大将
S赤地獄
S黒鏡
S寝太郎
T拳の指南
E宇佐ノ宝冠
E吹くノ神面
E八幡かぶり
●黒スス大将
S寝太郎
S赤地獄
S雷獅子
S芭蕉嵐
T拳の指南
E吹くノ神面
E八幡かぶり
E真紅ノ爪
E安達の拳
●[illegible]
S寝太郎

フィールド移動の大きな助けとなる、「寝太郎」と「黒鏡」は絶対にゲット!! 「赤地獄」や「雷獅子」などの一段上の全体攻撃術もぜひ。今回からは貴重な装備品もリストアップしたぞ。

鳥居千万宮

●首切り大将
S牛頭丸
Sツブテ
S夏狂乱
Sお焔
S土葬
S暴れ石
●鉄クマ大将
S土葬
S萌子
S夢子
S幻八
T槌の指南
E桃木の槍
●金トラ大将
S夢子
S幻八
S牛頭丸
S不動明
T槌の指南
Eハフリの笠
K風車ノお七
K阿狛・吽狛
●飛空大将
S梵ピン
S萌子
S夢子
S夏狂乱
S不動明
Eハフリの笠
E鎮西ノ法衣
●魅羅大将
S梵ピン
S萌子
S夢子
S土々呂
S赤地獄
S不動明
T槌の指南
●冥土みやげ
S萌子
E白拍子の衣
E桃木の槍
E秘剣ヒゲ切
K土々呂 震玄

最優先で確保したいのが、全体攻撃力UPの「梵ピン」。これの有無で、ボス戦の難易度はずいぶん違ってくるぞ。

白骨城

●トクロ大将
S速瀬
S太刀風
Sニつ扇
Eブンブン刀
E白兎の帽子
E巨人四番砲
E胡蝶の手袋
K稲葉ノ美々卯
●鉄クマ大将
S風葬
S双火竜
S風祭り
S芭蕉嵐
S速鳥
Eかまいたち
●蚊足大将
S風祭り
S芭蕉嵐
S野分
S速鳥
S双火竜
Eウの頭巾
E天ノ羽槌
●黒スス大将
S野分
S双火竜
S鳳招来
S風祭り
S速鳥
E天ノ羽槌
E八幡かぶり
E北斗旋風
E打出の小槌
●冥土みやげ
S速鳥

最大級の破壊力を誇る「鳳招来」は、ザコ戦で威力を発揮。一定時間、移動速度が増す「速鳥」も、後半の攻略に必須なので、フィーバータイムを利用して確実に入手しよう。ちなみに「冥土みやげ」は、宝箱の罠でのみ戦うことになる大将。

尻子玉大将 相翼院、忘我流水道

首切り大将 九重楼、鳥居千万宮、紅蓮の祠

トクロ大将 相翼院、白骨城

鉄クマ大将 鳥居千万宮、白骨城、親王鎮魂墓

燃え髪大将 九重楼、紅蓮の祠、親王鎮魂墓

金トラ大将 鳥居千万宮、忘我流水道、紅蓮の祠

『俺屍』ワンポイント講座②…ちょっとお知らせ。7月15日発売の「D21」には、『俺屍』のセーブデータを収録！ ここには養子16人と氏神3人のデータが用意されていて、さらに！ 養子のデータは8種類の職業すべてが収録されているという豪華内容なのだ。コレさえ使えば、初代で朱点童子討伐なんてことも……!? 育成のおともに、困ったときの神頼みとして是非使ってほしいぞ！ なお、そのデータはゲームの制作者「桝田一族」のものだぞ。

新たに出現した3迷宮をポイント攻略!!

忘我流水道

清涼な水が流れる上水道。激しい水流に、歩くのもひと苦労だ!!

前半部分は通路に水が流れており、常に下流に流される。そのため敵に接触しやすく、戦闘に追われて時間を無駄にしがち。「寝太郎」や「速鳥」をうまく使って、最深部を目指そう。ダメージの大きい自爆（五七のガマが使用）に注意!!

▲水系の敵が多く出現。手に入る術の巻物も水系が中心だ。

BOSS 敦賀ノ真名姫

「真名姫」の連続攻撃に注意。下手をすると一瞬で全滅してしまうぞ。

DATA/HP:1400・戦勝点:800

戦利品：E大砲岡鯨、E氷刃の鉾、E雨切り弓、K朱ノ首輪、Eアヤメの冠、I綿津見の符、G500両、M布袋蔭茶入

氷ノ皇子

ボスの中でも最強の実力を誇る。凍結したキャラは必ず回復させよう。

DATA/HP:4000・戦勝点:2970

戦利品：Eわだつみ槍、Eタケミカ槌、I大甘露、K朱ノ首輪、I養老水、I祖霊丹、G2000両、G1000両

紅蓮の祠

とにかく炎一色に染まった祠。足元から噴き出す炎にも注意を払おう

分岐が多く、3画面分も進んでから行き止まりだったりするのでタチが悪い。ただし宝箱も多いので、無駄にはならない。歩くとダメージを受ける床が多いが、遠回りに使う時間がもったいない。無視して進み、あとでまとめて回復しよう。

▲地形が特徴的な迷宮。敵も火炎系の攻撃を多用してくる。

BOSS 鳴神 小太郎

全体攻撃術にさえ気を付ければ、それほど苦戦はしないはず。

DATA/HP:1400・戦勝点:760

戦利品：Eツブテ吐き、E鐵武者、E神楽の扇、K朱ノ首輪、E燃える拳、I強壮体火薬、G500両、M天目茶碗

赤猫お夏

「常夜見」で全員が混乱すると非常に危険。技の土を強化しておこう。

DATA/HP:2000・戦勝点:2800

戦利品：E不動ノ大槌、E陽光の小袖、I大甘露、K朱ノ首輪、I養老水、I祖霊丹、G2000両、G1000両

親王鎮魂墓

幾重もの階層で構成された、最も深い迷宮!!

とにかく広い。この辺りになると、迷って時間を無駄にしないためにも、「黒鏡」と「白鏡」でMAPを表示しながらの探索が必須。中ボスを倒すごとに入口付近に近道が出現する。最深部の迷路では、遠回りを心掛ければ意外に早く抜け出せるぞ。

◀ワープポイントその1。迷宮に入ってすぐの場所だ。最初は何も起きない。

◀ワープポイントその2。その1と合わせれば、一気に最深部へ到達できる。

BOSS [illegible]

零が「速鳥」、壱が「梵ピン」、弐が「石猿」、参が「春菜」を使う。

DATA/HP:各700・戦勝点:各530

戦利品：E剛槍一本杉、E流星参号、E赤目突き、Eモリメの衣、E八雲ノ弓、I有寿ノ宝鏡、G500両、M十文字茶碗

アガラ封印像

力を溜めて、直接攻撃を繰り返すだけ。術で防御を固めれば楽勝だ。

DATA/HP:3000・戦勝点:2300

戦利品：I祝いの鈴、I絶倫体土根、I絶倫技土根、I養老水、I強壮体土薬、I強壮技土薬、G1000両、M赤楽平茶碗

崇良親王

圧倒的な攻撃力を誇り、守りに回ると苦戦は必至。奥義を使いまくれ。

DATA/HP:2800・戦勝点:2800

戦利品：E回天一発、E巨人針、I大甘露、K朱ノ首輪、I養老水、I祖霊丹、G2000両、G1000両

ボスを倒すと…

各迷宮のボスを倒すと、これまでとは違いさらに奥へと進む道が出現する。そこでは、真の敵の"分身"との戦いが待っているぞ。

▶真の敵の髪の毛なのだが、恐るべき実力!!

Get the Item 3迷宮で入手可能なレアアイテム

忘我流水道

- ●[illegible]大将：S お甲、S防人、S華厳、S白浪、S美津乳、S蛇麻呂、S石猿、S水祭り、S寝太郎、Sくらら、E秋津ノ薙刀、E鹿島ノ羽織
- ●[illegible]：S華厳、S白浪、S美津乳、S蛇麻呂、S怒槌丸、Sお雫、S真名姫、S石猿、Sお甲、Eハフリの笠、E中津ノ薙刀、K万屋 玄亀
- ●紅こへ大将：S真名姫、S石猿、Sお甲、Sみどろ、S寝太郎、S華厳、E天竺の宝冠、K六ツ花御前
- ●おとろ大将：S華厳、S石猿、S真名姫、S美津乳、S水葬、E天竺の宝冠、E奥津ノ薙刀、E鹿島ノ羽織、E万力王、E中津ノ薙刀、E古弓ちはや、E浪花ハリ扇
- ●冥土みやげ：S寝太郎、S清水

「石猿」や「真名姫」を確保。武器も強力なものがそろっている。

紅蓮の祠

- ●首切り大将：S花連火、S盾削り、S火祭り、S火葬、E鈴虫ノ扇、E名扇彦六、E松虫ノ扇、E東伯ノ衣
- ●燃え髪大将：S火祭り、S火葬、S火車、S業ノ火、E松虫ノ扇、E東伯ノ衣、E豊玉ノ薄絹、E真紅ノ爪、K赤羽根天神
- ●金トラ大将：S業ノ火、S火竜、S盾穿ち、S盾割り、S七天爆、E真紅ノ爪、E走竜の薙刀、E宇佐ノ宝冠
- ●[illegible]：S盾割り、S盾穿ち、S火竜、S鳳招来、S七天爆、E宇佐ノ宝冠、E巨槍男突き、E豊玉ノ薄絹、T扇の指南
- ●天魔大将：S火竜、S七天爆、S盾穿ち、S鳳招来、E巨槍男突き、E天狗の法衣、E秘扇べニ燕、E吹くノ神面、E梵天ノ帽子、E静ノ扇、E火男ノ面、E走竜の薙刀、T扇の指南

火炎系攻撃術の宝庫。扇の指南も必ずゲットしよう。

親王鎮魂墓

- ●鉄クマ大将：Sお地母、S土葬、S土々呂、E堀口拳、E東伯ノ衣
- ●燃え髪大将：Sお地母、S土祭り、S矛盗み、S地鳴り、E堀口拳、Eお国ノ扇、T筒の指南
- ●軽足大将：S地鳴り、Eお国ノ扇、E白兎の帽子、K土公ノ八雲
- ●黒スス大将：S矛盗み、S春菜、S魔王陣、E白兎の帽子、E宝塔の石笠、E石松拳、Eウの頭巾、T筒の指南
- ●[illegible]：S魔王陣、S卑弥呼、S春菜、S矛盗み、Eウの頭巾、T筒の指南

「筒の指南」を取り逃さないこと。奥に進むと「おどろ大将」をはじめ、強力な術の巻き物を持っている。「魔王陣」、「卑弥呼」、「春菜」などは、先に進むためにはぜひ欲しい。装備品も、店で買えない特殊な効果を持つものや、高い能力を持つものが中心だ。逃さずゲット!!

Save the God 3迷宮で救出可能な神々

[illegible]

忘我流水道で救出。金トラ大将＋沼坊主のみor沼坊主と三五のガマと五七のガマ登場が救出条件の1つ。

[illegible]

忘我流水道で救出。紅こべ大将＋雪女郎のみor雪女郎と五七のガマのとき、救出条件の1つを満たす。

敦賀ノ真名姫

忘我流水道の中ボスである美形の人魚。男神にも人気がある。くわしい救出条件は残念ながら秘密だ。

[illegible]

忘我流水道のボス。実は最強の男神である。くわしい救出条件は残念ながら秘密だ。

[illegible]

紅蓮の祠で救出。燃え髪大将＋オンモラキのみorオンモラキと一つマナコのとき条件の1つを満たす。

[illegible]

紅蓮の祠の中ボス。火車に乗って突進してくる弾丸小僧。くわしい救出条件は残念ながら秘密だ。

[illegible]

紅蓮の祠のボス。本人はいくつも命を持っているという。くわしい救出条件は残念ながら秘密だ。

[illegible]

親王鎮魂墓で救出。軽足大将＋毒むらさきのみ、もしくは百面鬼かスクセが加わっているのが条件の1つ。

[illegible]

親王鎮魂墓のボス。無実の罪で死んだ恨みで鬼となる。くわしい救出条件は残念ながら秘密だ。

イツ花の「オレシカ」やってみよ〜ッ

飛空大将 相翼院、鳥居千万宮

軽足大将 白骨城、親王鎮魂墓

悪羅大将 大江山、相翼院、鳥居千万宮

黒ズズ大将 九重楼、白骨城、親王鎮魂墓

おどろ大将 忘我流水道、親王鎮魂墓

天魔大将 紅蓮の祠

メディーバル～甦ったガロメアの勇者～

D21に体験版

発売中
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
AC(DS対応)

AVG

イギリス生まれのアクションＡＶＧ『メディーバル』の攻略もついに今回で最終回！　隠しステージからラスボス戦まで完全網羅でお届けするぞ!!

最終攻略!!

美しいグラフィックとユニークなアクションが特徴的なＡＶＧ『メディーバル』。今回はついに最後の攻略だ。さすがに最終ステージのボス、ザロックはかなりの強敵だが、相性のいい武器を使って見事エンディングを迎えたいところ。エンディングのムービーも必見だぞ!!

ザロック城　武器を盗まれるな!!

このステージで、ジャンプしながら近づいてくるピグモンキーに注意。油断していると持っている武器を盗まれてしまうのだ。ただし、武器を盗むのはたいまつを持ったヤツだけなので、それを目印に、飛び道具などを使って速攻で倒すようにしよう。ちなみに聖杯は出口の反対側にある。忘れないように！

◀武器を盗まれたらすぐに別の武器で追いかけよう。

時計仕掛けの城　数々の仕掛けを解こう！

ラスト直前のステージだけあって手応えも十分。まずはステージ入口の左側にある石盤を取り、フライングクロックに従って中央の針を合わせると扉が開かれる。右側にあるライフボトルはバリアに守られているので、聖杯のところで解除してから取りに戻ろう。なお、トランポリンのようなポイントでは、同じ場所でジャンプを繰り返してタイミングを覚えること。振り子の刃はショルダーアタックを使ってダメージを回避しよう。

▲水晶の中の聖杯を取るには、石墓を叩きバリア発生器で水晶を囲んでしまえばＯＫ。

◀ドクロ列車の横の軸を動かして線路を合わせたあと、奥のスイッチで出口を開けよう。

隠しステージ　蟻の巣

「封印の地」にある大釜で魔女の紋章を使うと行ける、暗くて狭い迷路状のステージ。魔女に頼まれた琥珀を7つ、妖精を6人集めよう。

▲妖精を全員助けると英雄の館に行くことができる。

琥珀と妖精を集めろ!

BOSS アリクイーン

敵の攻撃方法は毒液と岩の２種類。岩を落とすときに立ち上がって腹を見せるのでタイミングよく飛び道具で攻撃だ。

▲毒液攻撃時は兵隊アリを倒しつつさけよう。

ラスボス戦＋隠しステージ

ラストステージ　ガロメアの聖杯

3つの連続バトルが待ち受ける！

[illegible]

1st BATTLE ザロック兵団

聖なる戦士のサポートをしよう！

[illegible]

2nd BATTLE カードック卿

最強の武器を惜しみなく使え！

[illegible]

3rd BATTLE ザロックモンスター

最終ボスには龍の涙を!!

[illegible]

電撃PlayStation D21に体験版を収録

D21の体験版では中盤の難関ステージ「ペリグリン城」がまるごとプレイ可能。謎解きのおもしろさとアクションの気持ち良さの両方が味わえる、バランスの取れたステージなのだ。美しいプロモーションムービーも同時収録で、『メディーバル』の世界にどっぷりハマれること間違いなし！

サルゲッチュ

発売中
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック) PS(12ブロック) AC専用（DS対応）

ACT

ピポサルを捕まえるのが気持ちいいこのゲーム。中には捕まえにくいピポサルもいるので、今回の攻略記事を読みながら全ピポサルゲッチュを目指そう！

原始時代を完全クリア&徹底攻略!!

原始時代は、ピポサルが本格的にメカ類を使ってくるほか、ザコの動きもいやらしくなってくるステージ。難易度も比較的高く、クリアには基本操作の組み合わせが有効だ。トレーニングスペースを利用してガチャメカの練習をしておこう。特に「いないフリ→ハイハイ→ゲットアミ」のコンビネーションは使えるので必ずマスターしよう。

メカボー回して緊急回避！

メカボーを回すと横軸の全方向に攻撃判定が出るので、周りにいるザコを一掃することができる。このテクニックは、動きのいやらしいザコに近寄られてピンチのときに、緊急回避の手段としてかなり使える。ぜひ覚えておこう。

◀イヤな動きをするザコはメカボーを回して撃退！

げんしビーチ

ダッシュフープをマスターしよう!

砂浜の奥にある崖には開閉式の床があり、ここでダッシュフープを使うことになる。だが、このガチャメカは動きが速いので、左スティックをむやみに倒すとすぐに崖から落ちてしまう。ダッシュする方向を決めてから左スティックを倒そう。

▲床が2つそろったら一気にダッシュ！ 砂浜で練習してからここにチャレンジしよう。

◀ピポサルがスイッチを踏むと床が出る。ピポサルがスイッチから離れる前にダッシュだ。

UFOを撃ち落とせ!!

崖の奥で出現するUFOは空中をフワフワ飛んでいるのでパチンガーでしか倒せない。誘導弾を使って確実に狙っていこう。

▲誘導弾でロックオンしよう！

完全クリアに必要なガチャメカ
●メカボー●ゲットアミ●サルレーダー●ダッシュフープ●パチンガー

すいちゅうケイブ

アクションの組み合わせがポイント!

スタート地点の左奥にある坂は、ガチャメカのアクションを組み合わせないと通過できない。メカボーで跳ね橋を降ろしたらすぐにダッシュフープで坂を登り、跳ね橋の上をダッシュ。そして、跳ね橋からジャンプすれば向こう側にいけるぞ。

▲メカボーを回しながらスイッチを入れると、ダッシュフープに切り替えやすい。

▶跳ね橋が下がりきったのを確認したら、すぐに坂に向かってダッシュしよう。

砲台はパチンガーがベスト!

砲台に下手に近づくと一方的に砲撃をくらってしまう。砲台の射程外の高台からパチンガーで狙う方法がベストだ。

▲狙いをつけたら即連射だ！

完全クリアに必要なガチャメカ
●メカボー●ゲットアミ●サルレーダー●ダッシュフープ●パチンガー

ガブリンのしま

サルレーダーを常にチェックしよう!

ガブリンの体内はかなり広いので、1匹捕まえるごとにピポサルの位置をサルレーダーでチェックしながら進もう。要注意なのが、完全武装したピポサル。気づかれると猛反撃してくるので、ハイハイしながら近づくのが安全なのだ。

▲沖に浮いている船へはカメの背中に乗って行くことができる。

メカヨンクでピポサルを追い出せ!

カケルは小島の中に入れないので、メカヨンクでピポサルを追い出してから捕まえよう。

◀メカヨンクで追い出しつつ出口で待とう。

4つの触角を叩け！

ステージ最深部にある触角は、全部叩くと本体が出現する。メカボーでひたすら叩こう。

◀本体を倒せばピポサルを捕まえられるぞ。

完全クリアに必要なガチャメカ
●メカボー●ゲットアミ●サルレーダー●パチンガー●メカヨンク

THE BOOK OF WATERMARKS

D21にMOVIE

7/15
▶SCEI
▶¥6,800
▶MC(1ブロック)
DS（AC非対応）

AVG

シェイクスピア最後の戯曲「テンペスト」をベースにしたAVGが登場。2つの美しい孤島の崩壊を防ぐために謎解きをしながら12冊の魔法書を探していくのだ

シーリーズ島チャート

1 正方形の庭園「クォードラングル」からスタート。

2 天使の像下部のアルファベットを右のカコミの図のように合わせ、三角のオブジェと「ナビゲーターズの書」を入手。

3 庭園中央部の建物（テンピエット）の裏側で球状のオブジェ入手。

4 1F右階段奥の部屋で10角形のオブジェを入手。

5 テンピエット入り口の魔法陣の数字を合わせて扉を開ける。

6 チャート2、3、4で入手したオブジェを、テンピエット内で、それぞれ対応した台に置く。「建築家の書」と歯車を入手。

7 2Fでジオマンシーホイールに歯車をセットして乙女座のマーク を出す。

8 ジオマンシーホイールの玉の配置を参考に、2Fにある12個の装置（ジオマーカ）をONにすると「ジオメトリーの書」とカギを入手。

9 1F左階段奥の通路左手の机上でランプを入手。らせん階段を降りる。

10 地下1Fで通路右手の太陽のオブジェを入手。

11 地下1Fのカギのかかった扉を2Fで入手したカギで開けて地下書庫へ。

12 地下書庫に入り右に進み、机上にランプを置くと、ヒントが出現。

13 地下書庫に入り、左手にある文字盤のデバイスで「ORBIS」の文字を選ぶと、扉が開いて迷宮へ。

14 地下書庫でみたヒントの通りに迷宮を進む。「ラビリンスの書」を入手。2度目の進み方のヒントが現れる。

15 ヒントの通りに迷宮を進み、月のオブジェを入手。

16 テンピエットに入り、「B」の台に月、「J」の台に太陽のオブジェを置くと「ファブリカの書」を入手。

2つ目の島アイリス島へ!

魔法書を求めて探索するAVG

今回は最初の島「シーリーズ島」のチャートを完全公開!

魔法書を求めてシーリーズ島とアイリス島、2つの美しい孤島を探索するAVG「THE BOOK OF WATERMARKS」がいよいよ登場する。今回は豊かな森に覆われたシーリーズ（豊穣の女神）島の攻略チャートを一挙公開!!

2 4つの天使の像

ミカエルのM、ヴリエルのV、ラファエルのR、ガブリエルのGだ。図書館での配置がヒント。

5 魔法陣

数字の欠けている箇所に写真と同じ数字を合わせる。

6 石のオブジェを正しく配置

▲下写真のオブジェの台と同一様式の柱。

▲オブジェ入手時に台の形を覚えておく。

三角のオブジェはTと書かれた台に、球状のオブジェはMの台に、10角形のオブジェはSの台に配置しよう。オブジェが置いてあった台と同一の様式の柱の間でT、S、Mの台を見つけられる。

7 足りないギアをセット

▶歯車入手時にこの記号を見たはず。

図書館2F、クォードラングル側の窓の下にある装置がジオマンシー。チャート6で入手した歯車をセットすると操作できる。

8 ジオマーカ

12個あるジオマーカのON状態がこれ。

10 地下1F通路

◀チャート13のヒントだぞ。

左手にはラテン語で「地球」とかかれたオブジェが。

13 迷宮へ入るために

◎ボタンで文字を選び、⊗ボタンで決定する。

14 迷宮でのヒント

ヒント出現時にメモをとっておくと、簡単に進めるぞ。

15 2度目の迷宮

◀チャート14の最後に出現する。

▶太陽のオブジェとセット。

もう一度同じ迷宮に入る。1度目に比べるとシンプルな経路だ。

16 太陽と月のステンドグラス

テンピエットの向かいにあるゲートの太陽と月の彫刻がオブジェ配置のヒントになる。

次なる島アイリス島へ!!

...られた空間が探索の舞台に。

PlayStation D21にMOVIEを収録

DPS−D21では『THE BOOK OF WATERMARKS』で12冊の魔法書を探索することになったいきさつのほか、舞台となるゴシック様式の聖堂やネオクラシシズム様式の図書館などを見ることができる。独特の色彩を持つ美麗なグラフィックは一見の価値アリだぞ！

DPS&DPS-D合同企画 SCEIグッズ読者プレゼント

大ボリュームでお届けしてきた「SCEIスペシャル'99夏」、楽しんでいただけましたか？ そうですか、ありがとうございます。このページでは、そんなアナタにレアなSCEIグッズをプレゼント！ 欲しいものがあったらがんがんハガキをください。ちなみにこれはD21との合同企画。D21のプレゼントページもチェックして応募すればチャンスは2倍です。そっちのほうもどうぞヨロシク！

①『どこでもいっしょ』ぬいぐるみ
1名

▶ブレイク寸前の『どこいつ』からは、ネコのトロがぬいぐるみになって登場。あまりのかわいさにキミもメロメロ❤（現在製作中）

②『サルゲッチュ』ぬいぐるみ
1名

▲いまや巷で大人気のピポサル。マヌケな表情に思わずニンマリしちゃう特製ぬいぐるみ。手足は自由に動くから好きなポーズがOK。

③『サルゲッチュ』下じき
5名

◀ピポサルのダンス（正式名称：ゲッチュダンス）をこれでマスター！ 振り付け講座つき下じきです。キミもいっしょに「踊ってくださサル？」

④『サルゲッチュ』携帯ストラップ
3名

◀センスの良さをアピールしたいアナタはピポサル携帯ストラップ。なんと頭のライトが赤く光る優れもの。

⑤『アークザラッド』トレーディングカード
3名

▶根強い人気の『アークⅠ』を題材にしたトレカが完成。今回はドーンと箱ごとプレゼントしちゃいます。235ページに詳しい情報アリ。

⑥『サルゲッチュ』Tシャツ
3名

◀胸元にピポサルのイラストが入った白いTシャツ。持ってるだけで楽しくなっちゃうデザインがグー！

さらにスゴイ この本（Vol.113）とDPS-D21の応募券2枚で豪華プレゼント！

左のページの隅っこにさりげなくついているプレゼント応募券。実はD21にも同じような応募券がついています。そして、この2枚を切り取ってハガキに貼って送ると、右のような超豪華プレゼントが当たるチャンス！ 応募券を集めて⑦～⑨を狙ってみるのもいい感じなのです。

⑦.D21に収録のSCEIソフト一式
D21に体験版かムービーが収録されているソフト9本（みんゴル2／どこいつ／激トマ／パネキット／俺の料理／メディーバル／ロドモン／MDK／ウォーターマークス）をまとめて1名にプレゼント！（賞品の発送は9月以降になります）

⑧.①～⑥のグッズ一式
上で紹介している①～⑥のSCEIグッズを各1つずつセットにして、1名にプレゼント。Tシャツ着てストラップつけてぬいぐるみ2つ抱きながら、下じきとトレカで遊べるよ。幸せ。

⑨.担当者のとっておきアイテム
この特集を担当した本誌編集者とDの編集者、そしてSCEIの広報担当が贈るとっておきのお蔵出しプレゼント。何が届くかはまだヒミツだけど、3人分をまとめて1名に。

応募のきまり
官製ハガキにアナタの郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業（学年）と欲しい賞品の番号を書いて、下記のあて先まで送ってください。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

なお、⑦～⑨の賞品を希望する場合は172ページの応募券を切り取って、D21についている応募券といっしょにハガキに貼って送ってください。①～⑥を希望する場合は応募券は必要ありません。

【あて先】〒101-8305
㈱メディアワークス DPS
「SCEIグッズプレゼント」係

GUARDIAN FORCE ACTION FIGURE SERIES
ARTFX
FINAL FANTASY VIII
新発売
召喚されし守護者たち。
地獄の火炎。
斬鉄剣。
GUARDIAN FORCE IFRITE
ガーディアンフォース イフリート
原型製作：鬼木祐二 ¥2,800
GUARDIAN FORCE ODIN
ガーディアンフォース オーディン
原型製作：竹谷隆之 ¥5,600
ガーディアンフォース アクションフィギュア
反撃の狼煙。
サイレントヴォイス。
ボーナスフィギュア アンジェロ 付属!!
ボーナスフィギュア サボテンダー 付属!!
GUARDIAN FORCE CERBERUS
ガーディアンフォース ケルベロス
¥3,200
GUARDIA NFORCE SIREN
ガーディアンフォース セイレーン
¥2,800
日本国内版にはさらに!!
EXTRA BONUS!!
The special item for action figures "GUARDIAN FORCE"
ガーディアンフォース 全8種類をそろえると…
飛空艇「ラグナロク」が完成!!
ラグナロクパーツ 同梱!!
各アイテムに分割されたラグナロクのパーツが同梱されています。
全国有名玩具・模型店にて7月上旬発売!!
続々登場!! 第二弾 G.F.ディアボロス G.F.ギルガメッシュ
第三弾 G.F.バハムート G.F.シヴァ
企画・制作・発売：株式会社 壽屋 〒190-0012 東京都立川市曙町2-2-25
販売：レッズ 〒111-0051 東京都台東区蔵前3-13-12
TEL:03(3863)0576 FAX:03(3863)0577
©1999 SQUARE ※広告掲載の写真は、試作品につき、実際の商品とは若干異なります。

噂の超大作トレーディングカードゲーム、発売迫る!!

7月30日発売予定

あづみ冬留
池本優龍
石田敦子
石渡太輔
ウエクサユミコ
内山まゆみ
うめつゆきのり
雲邪羅魅央
江崎稔
大磯町人大誠
大貫健一
大張正己
劣
思い当たる
垣野内成美
角井陽一
金沢明
かなん
川村一郎
神崎らいむ
喜尚藤吉
騎羅
K2商会
コゲどんぼ
後藤圭二
ことぶきつかさ
独楽
小山雲鶴
近藤敏信
SAUTA
佐嶋真実
G=ヒコロウ
しらとりれいこ
新谷かおる
大河広行
都築和彦
道満晴明
とがわはなまる
鳶見唯子
中山裕貴
七瀬葵
波志本泰
八巻慎之介
はん
ひかゆ
ひかわ暁
氷樹むう
平野俊貴
ひらのわたる
藤川明日香
ボチコン
ぽよよん♡ロック
松沢慧
美樹本晴彦
水上広樹
宮豊
八重咲碧
やじるし
やたたかのり
ゆめじキリコ
龍流留

執筆者一覧
50音順・敬称略

カード 全207種類	スターターBOX　1300円【税別】(カード50枚+ルールブック1冊入) ブースターパック　400円【税別】(カード12枚入)	
「アクエリアンエイジ」 公式カードバインダー	好評発売中!!	￥1800円(税別) 付属特典:β版プロモーションカード2枚
「アクエリアンエイジ」 オリジナルサウンドトラック	7月24日発売予定	￥2000円(税別) 付属特典:"七瀬葵"描き下ろしカード

「アクエリアンエイジ」の
テレビCMを全国で放送中!!

十兵衛ちゃん…………テレビ東京→(月)25:15〜
ベターマン……………テレビ東京→(木)25:15〜
　　　　　　　　　　　テレビ大阪→(火)26:15〜
ゴクドーくん漫遊記……テレビ東京/テレビ北海道
　　　　　　　　　　　テレビ大阪/テレビ愛知
　　　　　　　　　　　テレビせとうち/TXN九州
　　　　　　　　　　　→(金)18:30〜
パワーストーン………TBS系列→(土)17:00〜
※この他の番組でも放送中!!

in 東京キャラクターショー1999

TOKYO CHARACTER SHOW 1999

The First Round

開催日	7月24日(土)・25日(日)　開場10:00
会場	東京ビッグサイト東6ホール(ブロッコリーブース内)
内容	アクエリアンエイジβ版使用の大会【受付12:00　開始13:00】となります。講習会・フリープレイ・トークショー・関連グッズ販売なども行います【講習会・フリープレイは随時受付】。さらに、本製品版の先行発売が決定!!

※当日、β版の販売はありません。大会参加希望の方はβ版をご持参下さい。また、8月以降の大会ではβ版は使用しません。詳細はホームページ・雑誌広告などで順次お伝えします。

東京キャラクターショー

アクエリアンコロシアム以外の出展内容
■でじこの部屋■
イベント限定商品、先行発売商品販売予定。乞うご期待!
他にも、トレカルト・テレカマニアックス・美的宝飾商会等が出展予定

この他にも「アクエリアンエイジ」・「Piaキャロ2」の新商品や「ファーストキス☆物語」トレーディングカードPart.3(なんとオール描き下ろし)などが新発売!さらに恒例のプレミアムパック(夏期限定バージョン)の発売も決定!確実にGETしよう!

アクエリアンエイジホームページアドレス　http://www.aquarian-age.org/
ブロッコリーホームページアドレス　http://www.broccoli.co.jp/
発売元●株式会社ブロッコリー
〒177-0033

Wonderful Days

好きなことしてると、いい顔になる。

2000 VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

「ボク(ワタシ)は、なんのために生きてるんだろう?」なーんてこと、ときどき考えてしまう。
なぜ生きてるかっていえば、幸せになるため。幸せになるためには、好きなことをしなきゃ。
好きなものがある人は、ホントに幸せそう。好きなことしてる人は、実にいい顔してる。
きっとバンタンで勉強する毎日が、こんないい顔をつくるんだろうな。

好きなものは、好き。

石井 [illegible] -19-
TAKASHI ISHII
ゲームサウンドコース 2年

バンタンの講師は現役のゲームクリエイターばかり。
学校の先生というよりも、プロとしての眼で作品をチェックしてくれる。
妥協しないで自分の好きなことがやれる、
そんな環境を与えてくれるバンタンに感謝しています。
ゲームで遊ぶだけだった頃にはわからなかった
ゲームを作る楽しさを味わってほしいな。

井上 ちひろ -19-
CHIHIRO INOUE
ゲームグラフィックコース 2年

今はアドベンチャーゲームを作っています。
デジタル画集を作ったり、とっても大きな絵を描いたり、
いろいろしたけど、まだまだやりたいことはたくさんあります。
自分の作ったものに感動したいし、見た人を感動させたいっていう気持ちが
パワーの源ですね。
すごいことがしたかったら、まずは
すごいものがあるところに行ってみるといいと思います。

PlayStation
拓(ひら)けよ、武の道。

極めよ、奥義。

対戦も、格闘もできる、異色のRPG登場！

6つの冒険が君を待っている!!

19世紀の中国を舞台に仇討ちあり、嫁探しありと、バラエティにとんだシナリオを、6つの流派から1つを選ぶことで楽しめる。広大な大陸を舞台に繰り広げられる、夢とロマンの物語を全て味わえるかな?

4人対戦可能!!

RPGでの戦闘は、ほぼ4人対戦の格闘ACT形式。しかし、敵は少林寺、酔拳などの6つの流派から、様々な技を使ってくる！ 対戦モードでは、マルチタップでつないで対戦が楽しめるぞ!!

みんなで闘うか、育てて闘うか

8/26 発売予定

複数同時対戦格闘RPG ● 希望小売価格 ¥5,800（税別） ● デュアルショック対応／マルチタップ対応

「L.O.F」店頭トーナメント大会に参加して豪華賞品をGETしよう!

「L.O.F」のトーナメント大会が全国約400店舗のゲームショップで開催されるぞ。勝者には特製Tシャツやメダルなどが与えられる！ 開催店や参加方法などは、お近くのゲームショップで確認しよう！

ラジオドラマ ON AIR中!!
「～電撃大賞～ Lord of Fist」
●文化放送／毎週土曜日 26:00～26:30
●ラジオ大阪／毎週日曜日 25:00～25:30

電撃攻略王
「Lord of Fist 公式攻略ガイド」
8月26日発売予定 予価：本体950円+税

電撃コミックス
「Lord of Fist 公式コミックアンソロジー」
8月27日発売予定 予価：本体660円+税

電撃文庫
「Lord of Fist～猛龍武星～」
9月10日発売予定 予価：本体510円+税

ドラマCD
「Lord of Fist～拳王伝～」
9月1日発売予定 ¥2,800（税抜）

サウンドトラック
「オリジナルサウンドトラック Lord of Fist」
9月1日発売予定 ¥1,800（税抜）

MEDIAWORKS （株）メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ユーザーサポート TEL052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/

DENGEKI SOFT STATION
電撃ソフトステーション
期待の新作満載
ベイグラント ストーリー
グローランサー
トロンにコブン
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険２ ～不思議のダンジョン～
西遊記
実況パワフルプロ野球'99開幕版
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン４
その他
イラスト／

『FFT』スタッフによ

スクウェアからまたまた超大型新作が登場!! この秋の注目作とも言える『ベイクラント ストーリー』は、待望の『ＦＦＴ』スタッフの手による最新作だ。ゲームは、カメラワークを駆使した迫真のイベントと、駆け引きが熱い迫力のバトルシーンが完全３Ｄ空間で展開していく〝アドベンチャーRPG〞。プレイヤーは主人公アシュレイとなり、謎とモンスターに満ちた迷宮にたった１人で挑むことになる!!

圧倒的グラフィックで綴るフル3DアドベンチャーRPG

VAGRANT

スクウェア最新のファンタジーAVG!!

る最新作がついに登場!!

VAGRANT STORY Story ストーリー

宗教集団メレンカンプが引き起こした重臣バルドルバ公爵邸占拠事件。重犯罪者処理班（リスクブレイカー）の活躍により事件は一応の解決をみるが、首謀者のシドニーは行方不明となる。そしてその一週間後、事件鎮圧に参加した重犯罪者処理班のアシュレイにより、バルドルバ公爵が暗殺される……。現在もなお、逃走を続けるアシュレイ。果たして、バルドルバ公爵暗殺事件の真相は……？

キーワード解説

《VKP》 Valendia Knights of the peace

VKPとは、バレンディア治安維持騎士団（Valendia Knights of the Peace）の頭文字を取った略称で、その実態はバレンディア国議会の直下に所属する特殊組織。バレンディア国内ではかなり大きな力を持っており、ときには超法規的行動を取ることもある。VKPは、その職務の内容によって、いくつかのチームに分かれている。

《リスクブレイカー》

VKPに所属する、重犯罪者処理班のことを指す。また、その重犯罪者処理班に所属する者を総称してそう呼ぶこともある。治安維持を極度に脅かす重犯罪者、もしくは、国家機密に関わる重要事件の処理において、主に戦闘を伴う危険な任務を遂行するエージェント。主人公アシュレイも、このリスクブレイカーに所属する1人であった。

Sydney

シドニー・ロスタロット

本人はシドニー・ロスタロットと名乗っているが、その本名や出身に関してはまったく謎に包まれた男。宗教集団メレンカンプの主宰であり、教団を率いる自称予言者。その強烈なカリスマにより、彼に従う者はあとをたたないという。不思議な力を持っているという噂もあるが、どこか狂気に似た危険な香りを漂わせている。バルドルバ公爵邸占拠事件以来、行方をくらませている。

ベイグラントストーリー VAGRANT STORY™

あの『FFT』を生み出したスタッフによる最新作は、なんとRPG要素のあるアドベンチャーだった!! 第1報となる今回は、独自の世界観と新機軸満載のシステムを紹介!!

AVG	ベイグラント ストーリー	秋予定	▶スクウェア
			▶価格未定
		▶MC（ブロック数未定）	

VAGRANT STORY

System
システム

AVGというジャンルでありながら、RPGの特徴も兼ね備えている『ベイクラント ストーリー』。まだまだ謎の部分は多いが、その具体的なシステムの一部を紹介していこう。

基本はダンジョン探索型の3D・アドベンチャー!!

▶これはどこかの教会だろうか。美しい光源処理にも注目だ。

ゲームの基本的なシステムは、フル3D空間のフィールドやダンジョンを探索していき、さまざまな謎や仕掛けをクリアしていくAVG。まず特筆すべきはそのグラフィックだ。PSの限界とも思える圧倒的に美しいグラフィックが、すべてリアルタイムで表示されているのだから驚きだ。リアルタイムだから視点の変更も自由自在。さらに、この3D空間の中を動くキャラクターたちも、まるで生きているかのような滑らかな動きを見せてくれる。しかも、イベントや戦闘も、すべてこのクオリティのまま、つなぎ目なく展開していくのだ。

仕掛けられたナゾを解く!!

▲遺跡のような場所を進むアシュレイ。この先では、何が彼を待ち受けているのか？

◀鬱蒼とした森の中を歩くアシュレイ。これもどこかのダンジョンの中なのだろうか？

数々のフィールド&ダンジョンを探索!!

▲ダンジョンの中には、数々の仕掛けが用意されている。冷静な判断力と注意力で突破していこう。

視点の変更も可能!!

移動シーンでの通常の視点は見下ろしタイプで、拡大・縮小も思いのまま。また、それに加え、オウンビューの視点も用意されている。これは、主人公の目線の視点で、見づらい足下などの様子を確認できるのだ。

▶主人公の目から見た視点。自分の周りにあるものを、じっくり観察するときに活用する!?

◀通常の視点で拡大・縮小、そして回転も可能。視点変更で初めて見えてくるものもある!?

拡大縮小もOK!!

立体マップも表示される!!

画面の右下には、常に自分のいる場所か立体的なマップで表示され、移動をサポートしてくれる。しかし、このマップの具体的な見方や、オン／オフといった細かい仕様に関しては、今のところ謎となっている。

CHECK POINT 3種のパーツを組み合わせる武器作成のシステム!?

このゲームでは、「ブレード」「グリップ」「秘石」という3つのパーツを組み合わせることで多彩な武器を作り出すことができる。そして、作った武器は使うごとに鍛えられていき、その過程によってさまざまなタイプへと変化していく。例えば、炎系のモンスターを多く倒していけば、炎系モンスターに強い武器を作り上げることができるのだ。自分の戦い方や敵に合わせて武器を鍛えあげていけば、戦いも有利になる。

▶どんな強敵でも、それに合わせた武器を作ることで有利に戦うことができる。

VAGRANT STORY Battle バトル

RPG要素があるというからには、当然何らかの成長要素も盛り込まれているハズ。しかし残念ながら、戦闘に関しては、ほとんど謎に包まれている。そこで今回は、公開された戦闘画面から戦闘シーンを検証してみよう。

巨大モンスターとのバトルも!!『ベイグラント』の戦闘シーンとは?

戦闘システムで詳細が明らかになっているのは、ダメージが体の各部位ごとに計算され、蓄積するごとに様々なパラメータに影響するということ（詳しくは右のコラム参照）。それ以外に関しては、モンスターがリアルタイムでダンジョンを徘徊しているということと、移動と戦闘での画面の切り替えはないということぐらいしかわかっていない。しかし戦闘画面を見る限りでは、移動時にはないパラメータが表示されているため、何らかの条件（例えば敵に接近するなど）により、戦闘モードに突入することが予想される。また、その画面構成から、ある程度のアクション性が要求される可能性もあるが、このあたりの詳細についてはまだ予想の範疇を出ない。回復の手段なども気になるところだが、その詳細は、続報が入り次第紹介していくぞ。

行く手をはばむモンスターたち!

◀ダンジョンの中には、数々のモンスターが潜んでいる。戦闘シーンでの、視点の変更なども可能なのだろうか？

このパラメータは?

画面に見えるパラメータで気になるのは「WT」。これはウェイトタイムのことだろうか？ 例えば『パラサイト・イヴ』のように、これがフルになると行動できるギリアルタイムのターン制ということも考えられる。

CHECK POINT パラメータは部位ごとに独立!! 弱点をつけば戦いが有利に!!

主人公やモンスターは、腕や足など体の部位ごとにパラメータが設定されている。例えば腕のダメージが蓄積すると、武器を持てなくなるなどの影響が出てくるのだ。弱っている部位や弱点を狙えば、戦闘が有利になる!!

巨大モンスターとのバトルも発生!!

ダンジョンの中で主人公アシュレイを待ちうける数々のモンスター。その中には、画面に入りきらないほどの巨大な敵も登場する。下で紹介するのは、ワイバーンタイプのドラゴン。ゲームの中の世界でも、伝説でしか登場しないモンスターだ。冒頭の公爵邸占拠事件で登場し、どうやら物語にも深く関わってくるようだ。

注目!! 『聖剣伝説』にオートデモがついてくる!

今回が初紹介となる『ベイグラント ストーリー』だが、もういきなり待ち切れないという人に朗報だ。7月15日に発売される『聖剣伝説』に同梱されるDISCに、このゲームのオープニングを編集したオートデモが収録されているのだ。残念ながらプレイはできないが、バルドルバ公爵邸占拠事件がダイジェストで収録されているので、ゲームの雰囲気はつかめるハズ。まずはこのオートデモで、その驚異的なグラフィックを堪能しよう!!

アトラス&キャリアソフトがRPGの新境地に挑む!!

汝、世界を滅ぼす闇にして世界を救う光なり

ティピ
…ここがそうなんだ…

RPG	グローランサー	秋予定	▶アトラス
			▶価格未定
			▶MC（ブロック数未定）

あの『ラングリッサー』シリーズを手がけたキャリアソフト&うるし原智志の強力コンビが、PS新作タイトルを発表！『ラングリッサー』で培ったSLG要素をはじめ、さまざまな新機軸を導入した新感覚のRPGが始動する!!

主人公（プレイヤー）
Sex:Male
Age:17

story

世界の救済と崩壊を兼ね備えた1つの予言

この物語の主人公は、「世界を救う光」か「世界を滅ぼす闇」になるという、相反する2つの予言を受けた青年。母親代わりに彼を育てた宮廷魔術師は、その予言を心配して彼を王都の中だけで育ててきた。しかし、17歳に成長した彼はお目付役のティピとともに、初めて王都の外への外出を許される。彼はさっそく、夢の中で見た不思議な岬へと向かう。そこで待ち受ける出来事が、彼に予言された2つの運命の始まりとも知らずに……。

仮面の男
邪魔をすると容赦はせぬぞ！

▲謎の女性との出会いは、はたして何を意味するのか。◀さまざまな出来事が主人公を襲う。予言の成就に向け、物語が動き出す！

GROWLANSER
グローランサー

The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I knew you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate.

character

うるし原智志が描く バラエティ豊かなキャラクターたち

キャラクターデザインを手がけるのは、『ラングリッサー』シリーズや、小説「漂流伝説クリスタニア」で有名な、うるし原智志氏。独特のタッチで描かれるスレンダーなキャラクターたちも、本作の大きな魅力の１つになる。今回はその中から、主人公を含めた個性豊かな７人のキャラクターたちを紹介していこう。

義手と義眼に復讐を誓う男

ウォレス
(CV:玄田哲章)
Sex:Male
Age:39

[illegible]

ウォレス
ここから北へ向かえば山小屋がある。
南東へ向かえば、魔法学院方…

主人公を慕う義理の妹

ルイセ
お母さんも忙しくて魔導実習が出来ないから、その間、私も一緒に行く！

ルイセ
(CV:小松里賀)
Sex:Female
Age:14

[illegible]

主人公のお目付役の妖精型ホムンクルス

ティピ
(CV:豊口めぐみ)
Sex:Female?
Age:?

[illegible]

ティピ
アンタが悪さばかりするからでしょ！

ティピ
アンタの頼み方によっては、
アタシが直々に戦いのイロハを伝授してあげても
いいけど？

魔術師サンドラ
彼女の名前はティピ。
魔法で生み出されたホムンクルス（魔導生命）です。

ティピ
きれいなお月さまだねえ‥‥

普通の会話でもこの迫力!!

◀会話時にはキャラクターがバストアップ（しかも、この大きさ！）で表示されるので、うるし原キャラの魅力を思う存分堪能できるぞ。１枚絵のイベントグラフィックもある？

ルイセ
村の人が危ないよ！

DPS的チェック 1
グローシュおよびグローシアンとは？

グローシュとは、時空の狭間からあふれてくる純粋な魔力。日食や月食の期間に生まれた者は、グローシュを操る力を持ち、「グローシアン」と呼ばれている。グローシアンは、生まれた期間が、部分月食＜部分日食＜皆既月食＜皆既日食の順に能力が高くなる。

system

感情移入を深くする独自の要素が満載!!

まずは下の図を見て、ゲームの流れを確認しよう。物語が進むと主人公は王国に仕官し、他国への遠征など、さまざまな任務につくことになる。1つの任務を果たす間にも次々とイベントが絡んでくるので、テンポ良く物語を楽しめるぞ。また、任務終了後に「休暇」が存在することも、本作の大きな要素だ。

ここからは、2つの具体的な内容について紹介していく。ストーリー&キャラクター性が重視されているので、キャラクターとの一体感を深めやすい点に注目だ。

任務の流れ

1 情報収集&移動 → 2 RMC戦闘 → 重要イベントクリア → 3 休暇 → 次のミッション（1〜2 くり返し）

▲ミニキャラの感情表現もバッチリだ!!

◀サブイベントも豊富。キャラの知られざる一面が明らかに？

ゼノス
(CV:遠近孝一)
Sex:Male
Age:25

system 1 解説 かつてないほどのイベントの波がプレイヤーを襲う!
ノンストップドラマチックシステム

ノンストップドラマチックシステムと銘打たれているだけあって、本作には膨大な数のイベントが用意されている。移動中や戦闘中はもちろん、主人公を操作して人々から情報を集める最中にも、次々とイベントが発生する。全編にわたってイベントが連続するので、息つくヒマもないほどだ。さらに、主人公の行動によってストーリー展開が変わることも。果たしてキミは、全イベントを制覇できるか？

フィールド移動中戦闘中を問わずめくるめくイベントの嵐!!

▲目的地へ移動しているときにも、絶え間なくイベントが展開。プレイヤーを退屈させない、この心意気や良し!!
▶たとえ戦闘中でも、イベント発生の嵐は止まない。数々のドラマチックなイベントがキミを待ちうける！

純なる心を持つ優しき薬草師

カレン
(CV:浅野るり)
Sex:Female
Age:20

チャームポイントはキャップ

DPS的チェック 2 謎の剣士ジュリアン

▲思い詰めたような表情とつぶやき。その秘密は過去にある？
▶主人公の危機に、さっそうと登場。非常に心強い味方だ。

いく度となく主人公たちの前に姿を現す、謎の剣士ジュリアン。何者かは不明だが、剣の腕は超一流。山賊から村人を助けるなど、悪人ではないようだが、はたしてその正体はいったい……？心の奥底には、大きな悩みを抱えているらしい。

電撃ソフトステーション

system 2 解説 RPGの戦闘にSLG的なクリア目的をプラス！

RMC戦闘（リアルタイムミッションクリア）

本作最大の特徴となるのが、このRMC戦闘だ。移動フィールドがそのまま戦いの場となるので、場合によってはかなり広いエリア（たとえば街）で戦うことになる。さらに、周囲の状況もそのまま戦闘に反映されるので、街で戦う場合はそこにいた市民も戦闘に巻き込まれることに。しかけられた罠の解除が優先される場合や、人質を取られた状況での戦闘もある。このようにRMC戦闘では、ただ敵を倒すだけではなく、戦略的な戦い方が要求されるのだ。

戦闘システムはコマンド入力タイプ +α？

戦闘システムは、基本的には「攻撃」や「魔法」などのコマンドを選択するタイプになるようだ。しかし、本作の戦闘には村人の救助や撃破など、SLG的な要素もあるだけに、まだまだ隠された秘密は多そうだ。ステータス画面にはMV（移動力）の項目も見えるが…？

▲ステータスには、通常のRPGにはない要素もちらほら……

移動フィールドが……

◀イベント中のシチュエーションまで含めて、イベントから戦闘へとスムーズに移り変わる！

そのまま戦闘エリアに!!

村人を守れ!

▲村を戦場にすると周囲の人々も巻き添えに……。村人が危険だ!!

夢みがちなおとぼけ少女

ミーシャ（CV:豊島真知子）

Sex:Female

Age:15

[illegible]

メガネ姿は知的なのに……

▲[illegible]

RPG初？ ミッションクリア後は休暇が取れる!!

なんでRPGに休暇が？ と不思議に思う人もいるだろうが、これは本作を十二分に楽しむためには欠かせない要素なのだ。なぜなら、本作には仲間と信頼関係を育む要素があり、休暇中には彼らと親睦を深めることができるからだ。普段の接し方はもちろん、休暇中の会話には特に気をつける必要がありそうだぞ。なお、仲良くなったキャラクターとは特殊なイベントを楽しめるらしい。もしかすると、エンディングも複数用意されているかも……!?

個性あふれるキャラクターとの休日

もちろん、今回紹介した以外にも仲間になるキャラが多数登場。彼らとどんな休日を過ごすか、今から楽しみ。

ルイセ　カレン　ミーシャ　ウォレス　ゼノス

▲▶休暇中は、仲間たちと一緒におでかけ！ 会話中の選択によってキャラクターの感情は変化し、ときには思いがけないイベントに出くわすことも!?

グローランサー

コブンの育成方法を徹底紹介！最新情報も完全フォローだ!!

◀7月16日よりオンエア！ 夕方から夜早めの時間帯などで放映予定で、アニメはCMオリジナルだ!!

これまで謎に包まれていたコブンの育成に関する情報をついにキャ～ッチ！　今回はその方法を解説していくと同時にゲゼルシャフト号のヒミツに迫っていくぞ。

速報 「トロンにコブン」ニュース

お宝発見よ～！取り逃したら…わかってるわね。

あわわ～っ……、了解しました トロン様～っ！

NEWS1 "電撃コブン"が手に入る

D21に収録されている『トロンにコブン』の体験版をプレイしてデータをセーブ。それを製品版で起動させると、幻のコブン41号"電撃コブン"が登場するのだ。ぜひお試しあれ！

▶体験版のミニゲームをクリアしてデータをセーブだ。

◀かなりアヤシイ雰囲気の41号。実力は…？

7月15日発売のD21をチェックせよ!!

NEWS2 プチコブンがもらえる！

『トロンにコブン』を応援しているみんなにウレシイお知らせ！　なんとゲームを購入した人に、先着で右の写真の「プチコブンフィギュア」がプレゼントされることになったのだ。このコブンには1～40号まで、しっかり番号が付いているぞ。どれがもらえるかはお楽しみ！　数に限りがあるので発売日にお店へGO。

▶看板やカレーなどのオプションも充実。マイコブンをゲットしよう！

空賊活動と育成を上手にこなして、お金を稼げ！

これまでステージや登場キャラ、アクションについて紹介してきたけど読んでくれたかな？　そこで今回は、ついに判明したコブンの育成法を徹底解説だ！　発売前に頭に叩き込んでおこう。

新施設判明！ 戦いで行き詰まったらカジノで息抜きしましょ！

なんと娯楽の殿堂、カジノが用意されていたことが明らかになった！　ここでは"ビンゴ"と"ハイ&ロー"の2種類のミニゲームが楽しめるぞ。ステージ攻略が苦手な人は、カジノで一発狙ってみるのも◎。

コブンは2種類の方法で育成できる!

育成だ〜っ!!

ボーン一家のため、そしてトロン様のために働く忠実な部下、コブンの育成方法を徹底解説だ。本作での育成とは、コブンの能力値を上げること。能力値が上がれば戦闘時の行動が活発になったり、何かをひらめいたりするようになるぞ。コブンは全部で40人いて、お好みの1人を選んで育成することができる。コブンの育成方法は2種類。さっそくその方法を紹介していこう。

ゲゼルシャフト号の特訓部屋

▶メインに使用するのは船内にある特訓部屋だろう。ミニゲームは2種類。

ポケットステーション

◀ポケステを活用すれば最大4種類のミニゲームで育成することができる。

●コブンのパラメータ

各コブンには4つの能力値と特殊能力が設定されている。能力値の上限や特殊能力はコブンごとに異なるぞ。覚えておこう。

◀各能力値の意味を確認しておこう。

こうげき
戦闘時に影響。値が高いほど、おびえることなく敵に向かって行くようになるのだ。

すばやさ
戦闘時などの移動スピードに影響。値が高いほどテキパキ行動するようになる。

かしこさ
船内で影響。鍛えるとイベントが発生することも。戦闘時にはお金などを積極的に収集。

サボリ
ヤル気を示すパラメータ。値が最大になると命令できなくなる。おしおき部屋で下げろ。

特訓部屋で育成する場合

船内には"特訓部屋"というコブンを育成するための部屋が用意されている。そこには2種類のミニゲームがあり、それをクリアすることでコブンが成長する仕組みになっているぞ。地道に挑戦して育てていこう。

▼特訓部屋の入口で挑戦する特訓を選択

▲特訓部屋1は器用さ。2は的確な判断力が必要。

特訓部屋1 爆弾投げ 効果 こうげきアップ

前方から送られてくる爆弾を拾い、それを投げて標的を倒すミニゲーム。制限時間内に指定された数の標的を倒せばクリアだ。全3ラウンドで、クリアすると"こうげき"が1上昇する。

特訓部屋2 食堂の手伝い 効果 すばやさアップ

次々に注文される料理をいかに素早く出せるかを競うミニゲーム。時間内に料理を出すことができればクリアとなるぞ。こちらも3ラウンド制で、クリアすれば"すばやさ"が1上昇!

ポケステで育成する場合

●育成の手順●

育成ゲームをダウンロード
▼
育成したいコブンを移す
▼
育成ゲームに挑戦しポイントを獲得
▼
コブンを本編に戻す
▼
ポイントを振り分ける

ポケステを使う場合は左に紹介した手順で進めていくことになるのだ。関連するコマンドは司令室の"機能"コマンド選択後に表示される"ポケットコブン"を選べば実行できるぞ。屋外でもコブンを育成だ!

▲▼まずミニゲームをポケステにダウンロード。その後、育成したいコブンを3人選んで移す。

▲カレーぐい これはコブンにカレーを食べさせるゲームだ。ミニゲームは全4種類。

◀ミニゲームで獲得したポイントと引き替えに能力値を上げるのだ。

特殊能力について

特殊能力とはコブンが持つ才能のようなもの。大きく分けると戦闘で真価を発揮するものと、船内で役立つものの2タイプがあるぞ。ゲーム開始時には大部分が「?」だが、"条件"を満たせば明らかになる。その条件とは…。

◀特殊能力の中には直接的に攻撃に役立つ心強いものも! 会話などから"条件"を探してみよう。

◀鑑定すればアイテムの使い道が判明する。

おもな特殊能力

1号	狙撃	グスタフのショットの攻撃力、性能に影響。
14号	鑑定	用途のわからないアイテムを鑑定できる。
33号	ボトル開発	回復用のエネルギーボトルを開発できる。
38号	特訓発明	特訓部屋、ポケステの特訓を発明できる。

"お気に入りコブン"を作ろう

ゲームを進めると40人のコブンから大好きな1人"お気に入りコブン"を選ぶことができるぞ。選ばれたコブンは能力値がアップ! さらに頭に赤い目印が付くのだ。さらにトロンと、選んだコブンを交代させることも可能。一体どんなことになるか?

▶交代しないと行けない場所も……。

秘密の部屋が続々判明!! ゲゼルシャフト号

空賊ボーン一家の拠点であり、ゲームの中心に位置する重要施設ゲゼルシャフト号。その内部についてはは以前に１度紹介したが、なんとオドロキ！　まだまだ部屋が隠されていたのだ。これらの部屋はゲームを進めたり、条件をクリアすることで入れるようになる。どんな部屋があるのか細かくチェックしておこう。

◀部屋に入れるようになるとメッセージで教えてくれるのだ。

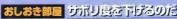
▶最初に入れる部屋は司令室ほか５つ。

▶ゲームを進めると11にも増えるのだ。

▲それぞれ部屋・場所にはコブンが待機。イベントなども用意されているので探そう。

●スタートした時点で行ける部屋

部屋	内容
司令室	ステージに挑戦するときの〝出撃〟やコブンを派遣してアイテムを探索させる〝偵察〟が可能。さらにデータのセーブなどもできる。
開発室	ACTステージで搭乗するグスタフのパワーアップができるぞ。武器を開発したり、装甲を強化して難関ステージにチャレンジだ。
食　堂	コブンたちの集まる憩いの場。ここには各部署で働く仲間たちを観察しているコブンがいるぞ。そいつに話しかけてみると……。
倉　庫	ステージで入手したアイテムは倉庫に送られる。ここには〝鑑定〟の特殊能力を持つコブンがいて、効果などを調べてくれるのだ。
会議室	出撃前の作戦会議や出撃後の反省会が行われる部屋。頭脳明晰なコブンが揃っているので、話を聞いてみると道が開けるかも！
特別部屋1	〝爆弾投げ〟の特訓ができる。トロンと一緒にステージに出撃させるコブンは、ここで特訓しておくのが良さそうだぞ。

おしおき部屋　サボリ度を下げるのだ

コブンのパラメータのサボリ度が最大になると、偵察や出撃といった命令が実行できなくなる。そんなとき役立つのが、おしおき部屋！　やり方はとっても簡単。ハリ、炎、おもりの３つの仕掛けを起動させて逃げ回るコブンを攻撃するだけ。時間内にゲージを下げればバッチリ反省してくれるだろう。

●トゲ　●ほのお　●おもり

▶仕掛けを当てると画面右上のゲージが減少。時間内にゼロにすれば、おしおき成功だ。

◀かなり反省しているみたい。許してあげよう。

◀逆ギレ状態！　こうなったら連続でおしおきだ。

トロンの部屋　秘密の花園が、ついにオープン!

主人公の女の子トロン・ボーンのお部屋。ここにはピアノを弾いていたり、ベッドメイクをするコブンがいたりで、とっても賑やか。仕事をしているコブンたちは、トロンの身の回りの世話を専門に行っているようだ。部屋自体もきちんと整頓されていて（おしおきがコワイからかな？）しつけもバッチリといった感じ。部屋に入れるようになったら何度も足を運んでみよう。

◀奇妙なことを言い出すのは40号。よく話を聞いてみると……。

ピアノがあったり…

▶部屋には黒いピアノがあるぞ。どんな曲を聞かせてくれるのかな？

▶一生懸命ベッドメイクをする18号。誉めてあげよう。

登場キャラクター総チェック!!

ボーン一家

トロン・ボーン
▶主人公の女の子。捕まった兄と弟を救出するため奮闘。

コブン
▲雑用から戦闘までをこなすロボット。40人いる。

ティーゼル・ボーン
▼トロンの兄。見かけによらずインテリとか。

ボン・ボーン
▲トロンの弟。「バブー」としか言えないらしい。

警察

デニッシュ・ママレード
▶正義感の強い新米の婦警。トロンを捕まえようと必死！

の内部はこ〜んなに広い!

特訓部屋2 素早さを鍛える特訓ができる!

ここでは〝食堂の手伝い″のミニゲームが楽しめる。それをクリアするとコブンのすばやさがアップするのだ。特訓の難易度はコブンの能力値で決定。能力値が高いほど難易度も上がり、かなり頑張りが必要になるだろう。気を抜かずに挑戦だ。

▶特訓部屋の1と2、どちらに進むかは入口で選択する。

▲ミニゲームをクリア！ すばやさが1アップだ。

甲板 たまには青空を眺めてみるのも!

▶ときどきは甲板に出て太陽にあたるのもいい!

甲板はゲゼルシャフト号の最上部にあるぞ。ここには索敵を担当しているコブンがいて、周囲の状況や敵の接近をいち早く知らせてくれるのだ。船内を見回るときには必ず訪れてみよう。

▲みんなマジメに仕事をしているのだ。

T.ボーンの部屋 散らかってはいるが

空賊ボーン一家のリーダーでトロンの兄、ティーゼル・ボーンの部屋。かなり散らかっているためか、コブンの1人が掃除機をかけているぞ。よ〜く見てみると壁には家族の肖像画（？）が……。

▶壁の本棚には本がギッシリなのだ。

▲エライ！ なにかご褒美をあげたいが。

機関室 母船のエンジンルームだ

▶巨大な飛空艇だけに機関室もかなり立派な造り。

ゲゼルシャフト号の心臓にあたる場所。力自慢のコブンたちがバッチリ整備しているぞ。戦闘に連れて行けば、かなり活躍してくれそうなので、ここに来たらコブンのナンバーを確認だ。

▲会話をすれば新発見があるかも！

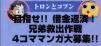
ロース一家

シタッパー
▶ロース一家で働く部下。能力的には〝コブン″と同等。

ロース・ホルモン
▶ヤミ金融業者ロース一家のボス。卑怯な手口でのし上がった。

クライド
▶ロースの腹心。メカの操縦テクは超一流！

トロンとコブン 目指せ!! 借金返済! 兄弟救出作戦 4コママンガ大募集!!

Vol.6

トロンやコブンの活躍や訓練時の様子、戦闘時のエピソードなど、いろんな場面を想像して描いた4コママンガを大募集だ。

応募のキマリ

●サイズ／応募にはハガキを使用。マンガは天地14cm、左右6cmで描いてください●作品／必ずカラーで、色はできるだけ濃く塗るように。●記入事項／郵便番号、住所、氏名（ペンネーム）、年齢、職業、電話番号、枠外にマンガのタイトル。

▲茨城県 ハルカさん：ベストショットだね。特殊能力〝激写″なんかがあったら楽しそう。

▲徳島県 CAPLOVEさん：確かにソックリ！ コブンを造った本人も間違えるかも。

採用者にはマグカップをプレゼント!

ハガキが採用された方には、もれなくコブンを型どったマグカップをプレゼントだ。作品が完成したら下のあて先まで送ってね。よろしく〜っ！

あて先はこちら!

〒101-8305（株）メディアワークス
DPS「トロンにコブン 4コマ マンガ」係

●すいせんの言葉
「私自身が答えるので確かです」

どうも、トルネコです。私はこれまで、幾度となく不思議のダンジョンに挑戦しました。その私が、経験に裏打ちされた情報を教えるから確かですよ。

トルネコ2 質問箱

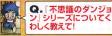
もうちょっと詳しく知りたいのになぁ…

という疑問がよくわかる!!

注目度満点の『トルネコ2』。でも、システムなどまた不明の部分も多い。そこで今回はトルネコが電撃だけの情報をちょっとだけ公開。

RPG	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	9/15	▶チュンソフト/エニックス
			▶¥6,800
		▶MC（ブロック数未定） AC（DS対応）	

ダンジョンで

Q.『不思議のダンジョン』シリーズについてくわしく教えて!

A. ホントに1000回遊んでもあきないゲームなんだよ……。

『不思議のダンジョン』シリーズは、1000回遊べるRPGとして名高い。その名声の秘密は、システム面の特徴にあるのだ。「やり込むほどにクセになる」おもしろさを、ここでバッチリ紹介しよう。

▲本当にクセになるぞ。

DUNGEON

挑戦するたびに内部が変化

入るたびに形が違う

このシリーズのダンジョンは、入るたびにその形が変化する。何度遊んでも同じマップは現れないし、当然、攻略法も毎回変化する。だからいつでも初挑戦する気持ちでプレイできるのだ。

BATTLE

自分が動けば敵も動く知的戦略バトル

▲▶敵への接近も、じっくり考えてから行動できるぞ

ダンジョン内ではターン制で時間が進む。自分が一歩動けば敵も動く、というようにターン制で行動するんだ。戦闘も同様だから、敵との距離を考えたりと、じっくりと戦略を練りながら戦えるぞ。

ITEM

使い方がとても重要

▲たとえば、使用回数0の杖は、投げて使うこともできるのだ。

アイテムは武器・壺・腕輪・杖・薬草など、大きく分けて8種類。それぞれいろんな効果を持っているが、使い方次第で別の効果を生み出すこともある。だから自分なりの使用法を考え出して、冒険を有利に進めることもできるのだ。

SYSTEM

死んでしまえばすべてがオジャン!

▲くやしくてもう1回！ というようにハマった人も多いはず。

せっかく苦労して上げたレベルも途中で倒れるとすべてオジャン。アイテムもお金も失ってしまう。でも、少しでも深くダンジョンに潜りたいし、敵もどんどん強くなるし……と、なかなかやめられなくなってしまうシステムなのだ。

迷わないための明るい家族のRPG紹介!

Q.いろいろなお店があると、とても便利なのにね

A.実はこんなお店が登場することになったよ

今回はトルネコのお店以外に、下の5種類のお店が登場する。「魔法屋」なんてすごそうなお店もあるので、トルネコの村はかなり便利になるようだね。なお、これらのお店は最初から利用できるわけではない。トルネコがダンジョンから誰かを助け出すなど、特定のイベントをクリアしていくことで、村に出現するのだ。つまり、今回はダンジョンをクリアすると、トルネコのお店だけではなく、村全体が発展していくというわけなんだ。

▶ダンジョンの中にも店はある。でも、ミミックがアイテムに化けていることも。

▲この魔法屋は、レミィという女性が営業している。彼女には何か秘密が…。

こんなお店が登場するぞ!

魔法屋	レベルを上げてくれたり、杖の使用回数を増やしてくれたりする。もちろん、どちらも有料だ。
銀　行	お店の中では最初に開店する。前作ではネネがお金を貯めておいてくれたが、今回はその役は銀行になりそうだ。
かじ屋	武器の威力をアップしてくれる。ただし、もととなる武器は、ダンジョンから持ち帰らなければならない。
合成屋	アイテムの合成などを行ってくれる。壺作りの名人・ガイバーラが店主。『シレン』のガイバラと友だち?
パン屋	いろんなパンが購入できる。今回は「まほうのパン」という新種も登場するが、どんな効果があるのだろうか?

Q.これまで発表されたもの以外に、どんなモンスターがいるの?

A.ちょっとだけ教えよう

130種類以上もいるから、ぐんたいアリやアイアンタートルなんかはもちろん登場。でもたくさんのモンスターがいるとコレクションなんてしたくなるよね。実はここに秘密が…。

Q.操作がちょっと難しそうなんだけど…

A.誰でもプレイしやすく改良されているよ

1 ナナメ方向への移動・攻撃がしやすくなった!

『トルネコ2』では、敵に攻撃されると自動的にそちらを向くという、『シレンGB』で使われていたシステムが採用されている。さらに、ナナメへの方向転換が、ボタン1発で実行できるのだ。しかも、方向転換時には画面に矢印が表示される。これで、操作はかなり快適になっているぞ。

▲攻撃された方向に自動的に向きを変えてくれれは、反撃もしやすいというもの。

2 コマンドに「作戦」加わった!

前作では、ダンジョン内で呼び出せるコマンドメニューは「道具」「拾う」「マップ」「中断」の4つだった。なんと今回は「中断」の代わりに、「作戦」が加わったんだ。これで何ができるのかはまだ不明だが、きっとプレイしやすくなる便利なコマンドに違いない。仲間に細かい指示を与えたりできるのだろうか?

◀▼「中断」の代わりに「作戦」コマンドが。でも、中断はできなくなってしまうのかな!?

Q.新しく登場するアイテムだけど、使い方だけでも知りたいわ

A.では、ふたつのアイテムの使い方を教えてあげよう

1 ブーメラン

ブーメランは、遠くにいるモンスターを引き寄せることができる。前作にはわらいぶくろなど、お金を奪って逃走するモンスターが登場したけど、そんな相手を倒すときに大活躍するかもね。このアイテム、『シレン』で登場した「トドの壺」ように、遠くのアイテムを引き寄せるなんてことはできないのだろうか?

◀本数=使用回数になっているようだ。

2 ザオリクの巻物

特定のダンジョンでは、倒したモンスターの死体が消滅しないでかんおけに変化する。そのかんおけの前でザオリクの巻物を使うと、倒したモンスターを復活させられるのだ。「敵を復活させて、もう一度倒して経験値をかせぐ」という戦法で、効率よくレベルアップできそうだ。でも、この巻物、名前からして仲間を復活させるとか、もっと重要な使い方がありそうな気がするんだけど、どうなのかな?

▲▶右上の写真に見えるのが「かんおけ」だ。でも、スライムなんか何度倒してもレベルアップは望めないし…やっぱり何か秘密がありそう。

キミはどんな使い方をするのかな…?

Q.ソフトを買うと何かいいことあるのかな?

A.よくぞ聞いてくれました!（ってあんた誰?）

現在ゲームショップの店頭で、『トルネコ2』の予約キャンペーンが実施されている。この期間中にソフトを予約すると、特製のトランプキーホルダーがもらえるぞ。さらに、このキーホルダーに入っている参加シールで、先着1,000名にナンバー入り特製グッズがもらえる早解きキャンペーンに参加できるのだ。『1』ではゲーム内で「証明の巻物」というアイテムを入手すれば早解きキャンペーンに参加できたが、今回はこのシールがないと参加できない。キーホルダーは数に限りがあるので、まだの人は早く予約しよう。

7/20マデ 御お店へ!!

※画面は開発中のものです　写真に❶とあるものはSFC版の写真です。

『封神演義』のスタッフが放つ 迫力の西遊妖猿絵巻登場

シミュレーションRPG

西遊記

孫悟空たちが大活躍するあの「西遊記」が、S・RPGとなって登場！　紹介第一回目の今回は、妖術や五行思想を取り入れたゲームシステムをチェック。さらに山田章博氏のイラストと共に魅力的な登場人物たちも紹介するぞ。

三蔵法師の性別を選択できる

右のイラストを見てわかるように、『西遊記』では三蔵法師の性別を自由に選べるのだ！　最初にどちらを選ぶかによって、微妙にストーリーが変化するらしいぞ。どちらを選んでもユニットとしては非力で、武器を扱うのが苦手なことに変わりはない。そのため戦闘では、得意の回復術や5種類の神将（右ページ参照）を召喚して、孫悟空たち味方を支援していくことになる。ちなみに、三蔵をはじめとする各キャラクターには人気声優による声が入る。キャスティングは残念ながらまだ秘密。お楽しみに！

◀三蔵によって封印を解かれた孫悟空は、天竺まで同行する。

三蔵法師

観音様のお告げを受けて、天竺は大雷音寺に旅立った僧侶。穏和な性格で、釈迦に封じられていた孫悟空を助ける。

このゲームは、中国四大奇書として名高い「西遊記」をベースとしたS・RPG。ゲームはビジュアルシーンと戦場シーンで構成され、壮大な物語が綴られていく。特に、後半はオリジナルの物語になっていて、原作を知っている人でも楽しめるぞ。

◀唐の国から天竺・大雷音寺までの道のりには、さまざまな障害が待ち受ける。

孫悟空

岩から生まれた猿の妖怪。己の力を過信し、釈迦に挑むがあえなく敗れ、両界山の岩の中に封じられてしまう。

～物語～

中国は唐の時代。遙か西方、天竺国に向けて1人の僧侶が旅に出た。未開の地を進む彼（彼女）は、国境の両界山で不思議な声を耳にする。声の主を探してみれば、なんと岩の中に1匹の猿が……。かくして奇妙な縁（えにし）に導かれた僧侶・三蔵と孫悟空の長い長い旅が始まるのだった！

S・RPG	西遊記	秋予定	▶コーエー
			▶¥6,800
			▶MC（1ブロック）、PS（ブロック数未定）、DS（AC非対応）

「神将召喚」と「神獣変化」がアツイ！

神将召喚

徳の高い僧といえども、三蔵は非力な人間。そんな彼(彼女)が、妖怪たちに対抗する唯一の手段が神将召喚だ。召喚された神将は一定時間、独自の攻撃方法を三蔵に与えてくれる。しかも、神将召喚中は、味方全員に対してさまざまな支援効果が加わるのだ。上手く使えば、戦闘を有利な展開に導けるはずだ。

神獣変化

『西遊記』を象徴する戦闘システムが、この神獣変化だ。通常、孫悟空たちは人型サイズで戦うが、状況に応じて神獣と呼ばれる巨大な姿に変化できる。そして、ひとたび神獣に変化すれば、普段の数倍もの力を発揮するのだ。ただし、神将召喚と同じく時間制限があるため、変化するタイミングを見極めなければならないぞ。

斉天大聖降臨！これが驚異の神獣変化だ!!

▲身の丈が小山ほどもある雄々しい猿が堂々と姿を現す!!

▼これが神獣変化の瞬間だ！　天を仰いだ孫悟空の頭上に、不思議なモヤが立ちこめて……。

▲さらに、孫悟空の身体が光の中に消えていき、何かがはじけるように膨れ上がって……。

◀辺りは光の柱に包まれる。この強烈なまでに派手な演出は、『封神演義』の地形変化魔法を思い起こさせる。

猪八戒

本来人間として生まれるはずの魂が、イノシシの腹に宿って生まれてしまった妖怪。臆病ではないが、争いを嫌う。

「五行思想」を取り入れた戦闘

これは『封神演義』で採用されていたシステムに近いようだ。簡単に説明しておくと、五行属性とは中国の五行思想をモチーフにした相関関係だ。各ユニットは木火土金水のいずれかに属し、例えば、火は金には強いが、水には弱いといった強弱関係がある。このほか、巻物を装備して使用する「術」や、キャラクターの特性によって変化する「術カスタマイズ」など、気になる新システムがいくつもある。これらのシステムは明らかにされていないが、詳細がわかり次第、公開していくぞ。

雷公召来！

▶木属性の必殺術が炸裂！　幾筋モノ稲妻が周囲の敵を薙ぎ払う!!

◀「術」を使うには巻物が必要となるが、どこで手に入るのか？

轟地震山踏！

▶土属性の必殺術。大地震をひき起こして、広範囲にダメージを与えるぞ。

沙悟浄

かつては修行を積んだ道士だったが、妖怪退治の際に呪いを受けて妖怪と化す。性格はクールだが、根は優しい。

登場人物

80名以上の魅力的なキャラクターたち

「西遊記」と聞いて思い浮かぶのは、牛魔王に羅刹女、金角&銀角といった人物たちだろう。このゲームでは、ほかにも魅力的なオリジナルキャラクターが多数登場して物語を盛り上げるぞ。原作となった「西遊記」には「封神演義」の登場人物であるナタやヨウセンも登場していたため、その辺りも気になるところ。今回は、孫悟空と共に三蔵の旅を助ける2人の美女を紹介！

朱涼鈴

四大龍王の1人、東海龍王の末娘。明るく脳天気でおおざっぱな少女だが、戦いでは鋼鉄のドラゴンに変身する。

桔花公主

桜の精霊。控えめな性格で、立ち居振る舞いにも品があるお嬢様タイプ。戦いでは巨大な蝶に変身する。

『'99開幕版』はサクセス以外もスゴイでやんす！

SPG	実況パワフルプロ野球'99開幕版	7/22	▶コナミ ▶¥5,800
		▶MC（2～9ブロック） AC（DS対応）	

イヤ～な梅雨も終わり（予定）、いよいよ夏本番！　高校野球もプロ野球も、そして『パワプロ』も本番の季節。次号からのサクセス超攻略の前に、今回はほかのモードを紹介。『パワプロ』はサクセスだけじゃないぞ!!

ポリゴン化された試合画面を大公開!!

『パワプロ'99』最大の変更点は、球場がポリゴン化され、すべてがポリゴンになったこと。3Dだから、画面に奥行きがあるのでボールが見やすいし、打ったときの打球の動きや守備時の選手の動きもリアルになって、プレイ感覚がより実戦に近く、そう快になったのだ。

'99はここが変わった!! 変更点いろいろ

総合
- ●1チームの人数が30人に増加した
- ●試合中にケガで途中退場することがある
- ●COMの思考がより高度になった
- ●絶好調で三振男などの×能力が、絶不調でチャンス○などの○能力が無効になるなど、調子が特殊能力にも影響するようになった

攻撃
- ●ストレートの体感速度が速くなった
- ●引っ張った打球がよく飛ぶようになった
- ●バントにテクニックが必要になった
- ●目押し盗塁が予約盗塁より速くなった

守備
- ●変化球変化がよりリアルになった
- ●失投がド真ん中や暴投だけでなく、いろんなコースにいく
- ●エラーのパターンが増えた
- ●選手の調子がエラー率に影響する
- ●守備シフト（バントシフト、外野前など）の移動に時間がかかる

などなど、そのほかにもいっぱい！

選手データは超最新版！さらにOB選手も使える!

『パワプロ'99』の魅力は、巨人のマルちゃんなど、シーズン途中に入団した選手も登録されている超最新データ。その上、北別府や田淵といった、昔なつかしのOB選手も登録されていて、試合で使うことができるのだ。

▲堀内VS田淵の対決を再現。

▲新人選手のデータもバッチリ。

超細かいデータがいっぱい　'98公式記録

プロ野球ファンならサクセスより楽しめるかも!?　という新モード。'98ペナントの、チームや個人のデータのすべてが集約されたデータベースだ。あまりの情報量の多さに、よくCD1枚に入ったなあと感心してしまうほど。では、ほんの一部分を紹介しよう。

スコアテーブル
全試合の結果はもちろん、個人成績まで入っている。各打席の成績や、投球内容まで見られるのだ。詳しすぎてちょっぴり怖い……。

野手・投手記録
野手は得点圏打率や守備率が、投手は奪三振率や被安打率などのデータのほかに、許盗塁率といった細かいものまですべて集計。

カウント別打率
全選手のカウント別打率を見ることができる。これを見れば追い込まれても強いとか、初球に強いとか選手の性格も見えてくる。

矢部くんビックリ　CDの読み込みが超速いでやんす

試合中に代打を出すときの読み込み時間をくらべてみたでやんす。まばたきのヒマもないくらい速く（編集部調べ）なったでやんす。

モーリス・グリーンとは　今年6月、陸上の100Mで9"79という驚異的なタイムを出し、世界記録を更新したアメリカの英雄。ちなみに、幻の世界記録、9"73のベン・ジョンソンはカナダ出身。モーリスはその後、無事ドーピング検査をパス。よかったね。

ドラマティックペナント

チームを育ててペナントを戦う

監督としてペナントを楽しめる、N64版『6』から採用されたモード。キャンプからチームを育てて、ペナントを戦っていくのだ。試合は自分でプレイすることもできるけど、COMに任せてSLGとして楽しむほうがオススメ。ここでは大まかな流れを説明するぞ。

❶練習メニューを組んでチームをパワーアップ

ペナントの前に、まずは2月のキャンプからスタート。チームや選手に合った練習メニューを組み、能力を上げていこう。

長所を伸ばすか、弱点を克服するか……練習次第で、自分だけのチームに育成できるのだ。

▶練習メニューはこんなに細かく指示できるぞ。

▲貴重な特殊変化球も練習できるぞ。

▲練習をくり返してチームを強化。

❷COMの選手起用を設定

キャンプが終わったら、代打や先発、抑えといった各選手の役割を設定する。試合をオートにした場合、COMはこの設定や調子で選手を選ぶので、佐々木(横)を先発、松坂(西)を抑えにするのも可能。

▲選手起用には監督の個性が出る。

❸ペナント中も監督はタイヘン

ペナント中の監督の役目は、主に選手の体調管理。選手のタフ度に注意して、ケガをしないように休ませていくのだ。また、走力や守備力などを上げる調整メニューや野球留学もあり、ペナント中にも選手は育っていくぞ。

▶試合後にはパワスポで選手の活躍をチェック。

▲調整に出しても、能力ダウンの場合もある。

シナリオ

今年の名場面が早くも登場

そのシーズンの名場面を再現して、与えられた条件をクリアするモード。早くも今年の名場面がそろっているぞ。記憶に新しいものをふたつほど紹介。

▶すべてクリアするとオマケがある？

シナリオ3 投壊

中継ぎ投手が崩壊、8点差を逆転されてしまった情けない試合。しかも、残る投手は絶不調の槙原だけ。キミは愛する巨人を救えるか。

◀まずは満塁のピンチを切り抜けろ。

シナリオ9 平成名勝負散歌

新平成の名勝負、イチローVS松坂。ここまでイチローは3三振と完敗。絶好調の松坂を打ちくずして、2点ビハインドを返せるか。

◀MAX155km/hの速球はツラすぎ。

電撃パワスポ

矢部くんもがんばるぞ

史上最強 電撃パワプロ選手権99開催 この夏を熱く燃やそう!!

電撃パワプロとは、自分がサクセスで育てた選手だけで1チームを作り、全国の読者と誌上でデータ対戦する、コナミ公認、電撃オリジナルのイベント。全国1千万の電撃読者から、真の『パワプロ』日本一が決定するぞ。

●電撃パワプロの流れ

▲とにかくゲームを手に入れたら、いい選手、バランスのいいチームを作ろう。どんなチームが勝つかは次号で攻略するぞ。

愛のコラム

電撃パワプロ追記

電撃パワプロは、電撃各誌で行われている人気企画。先日のN64版の大会では、1,000通を超える応募が集まったほどの人気。今回の大会は、テレビでも放送されるらしい。詳しくは7月22日深夜の「ボスキャラ王」(テレビ朝日系)をチェック。

PS最強のサッカーゲームの最新作が早くも登場!!

ファン待望の『実況サッカー』シリーズ最新作が、最新データや新モードを搭載して登場。世界のハイレベルなサッカーを見事に再現するクオリティの高さに驚け!!

SPG	ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン4	9/9	▶コナミ
			▶5,800円
		▶MC(ブロック数未定) AC(DS対応)	

最新データと新機能を搭載してパワーアップ

'98年フランスワールドカップを舞台にした前作から半年以上が経過、日本代表の世代交代を例にあげるまでもなく、世界のサッカー界は様変わりしている。今回の『4』では刻々と変化する世界のサッカー界の動きを完全フォロー。'00年欧州選手権などに向けての最新の選手データを使用している。さらにデータだけでなく選手のアクションも、モーションキャプチャーを収録しなおすなどリニューアル。アクションパターンは前作の約2倍に増えている。さらに、システム面ではフォーメーションエディット機能や、自分のお気に入りのリプレイシーンをメモリーカードに保存できる機能を追加。実況はジョン・カビラ氏、解説として早野氏を起用するなどファンにはたまらない内容になっているのだ。

選べるモードは7種類

モード数は前作と同じ7種類。でもPK戦などがMATCHに吸収されているので、実際のモード数は増えている。

モード	内容
MATCH	1戦のみのエキシビジョンマッチ。PK戦やオールスター戦などもできる
LEAGUE	53カ国の中から好きな16チームを選択し、リーグ戦ができるモード
CUP	前作同様、コナミカップ、アジアカップなど6種類のカップ戦で優勝を目指そう
MASTER	世界の強豪16のクラブチームによるリーグ戦やチーム編成ができる新モード
TRAINING	敵選手がフィールドにいない状態で、パスやセットプレイなどの実戦的な練習ができる
GAME OPTION	キーコンフィグ、音声の有無などの設定が可能。選手エディットもここで行う
????	詳細は不明だが、さらにもうひとつのモードが入る予定だ。旬な感じなものらしい……

世界の一流プレイをキミの手で再現!!

◀解像度が高くなり、臨場感も大幅にパワーアップしているぞ。

▶フォーメーションエディットにより、細かい戦術が勝敗のカギに。

なんと クラブチームでも戦える

各国の代表クラスの選手をずらりとそろえ、その実力は代表チーム以上とさえ言われる、世界の一流クラブチーム。『4』では、世界中から選手を獲得して、自分の理想のチームを作り上げ、世界の強豪クラブチームとリーグ戦を楽しむこともできるぞ。

▲各国の一流選手ばかり集めた最強クラブなんかも作れる。

世界名プレイヤー図鑑

ドイツ・重爆撃機 ビアモフ

…イングシ… せたら世… ンで大暴…

フランス・世界一の司令塔 ジダム

…ランスW杯… 頭の薄め… 司令塔。

ウクライナ・白いロナウド シェルチェンコ

…ではあま… か、レグ… 界最強の…

ウクライナ・世界最強の2トップ レグロフ

…最強2ト… リブルテ… センスは…

新たに13カ国が登場!! 全53カ国が激戦に参加!!

前作ではワールドカップ出場国を中心にした40カ国が登録されていた。『4』ではそれに加え、シドニーオリンピックや欧州選手権の予選などで注目されている国、さらに日本代表も参加した南米選手権参加国など13カ国が追加された。特に今まで入ってなかったのが不思議なくらいのスイスやウクライナなどが入ったのはうれしいところ。もちろん日本代表は実名で登場するぞ。

▲これだけ国旗があると壮観。全チームを把握するだけでも大変。

▼南米選手権で日本と対戦したペルーも入っている。

新しく追加された国

スイス連邦
最近活躍が目覚ましい国。'00年の欧州選手権のダークホース的存在。

チェコ共和国
'96年欧州選手権準優勝の強豪。ネドベドやベイクルなどの活躍に注目。

フィンランド共和国
ヨーロッパ屈指のMFリトマネンのワンマンチーム。チーム自体は強くない。

スロバキア共和国
隣国チェコに負けじと、国をあげてチームを強化。あなどれない力を持つ。

ハンガリー共和国
ヨーロッパ最強と呼ばれていた時代もあったのに……。古豪復活なるか?

ウクライナ
世界最強の2トップ、シェルチェンコとレグロフをようする新しい強豪国。

ロシア連邦
ヨーロッパ各国に選手を輩出。タレントはそろっているが、チーム能力は……。

ウルグアイ共和国
ここ何年かは低迷しているが、タレントぞろい。使い方次第で強くなるぞ。

その他の国々
- ●ポーランド共和国
- ●エジプト・アラブ共和国
- ●アラブ首長国連邦
- ●ペルー共和国
- ●中華人民共和国

新テクニックで敵を翻弄せよ

国やデータだけでなく、操作面でも新しいテクニックが採用されているようだ。現在判明しているのは下の3種類。ドリブル中にL1連打でドリブルフェイント。シュートゲージ表示中に⊗でシュートフェイント。L1を押しながらスルーで浮き球スルー。ドリブルフェイントは、少しふらつくが対人戦でかなり有効。そしてシュートフェイントは、シュート時にキーパーがつられて動くので、ゴールをガラ空きにできる高度なテクニックだ。裏にパスを通しやすい浮きスルーは、必須テクニックになるはず。

▲ドリブルフェイント。COMが相手には通用しにくい?

▶N64版でおなじみの浮きスルー。浮き玉を相手ディフェンスの裏に落とせる。

自分だけの選手を世界に 緻密なデータを入力できるエディットモード

前作では、登録されている選手の名前を変更するだけだったエディットモード。しかし今回から、自分だけのオリジナル選手を作ることが可能になったのだ。顔や肌の色などの外見から、選手の細かい能力までを設定し、各国の代表チームに登録することができる。名前や背番号だけエディットすることもできるぞ。

▲おなじみのネームエディットもあるぞ。全選手を実在の選手名に変えるのに命をかける人が必ずいるはず。

▶背番号だけをエディットすることも可能。かなりマニアック?

プレイヤーエディットの流れ

1.LOOKS EDIT

まずは、各国の代表チームに登録されている選手をベースにエディット選手を作成するか、まったくの新しいオリジナル選手でエディットするかを選択。そして、選手のポジションと名前を登録したら、次は選手の見た目を設定する。顔や肌の色から髪の毛の色、スパイクの色、さらには年齢まで細かく設定できるようになっている。

▲全部で22人までセーブすることができる。

▼プレイしてても見分けがつかない要素まで設定可能。

2.ABILITY EDIT

外見を設定したら、次は選手の能力を設定する。オフェンスやディフェンス、スタミナなどの15項目からなる各能力を2～9の間で設定する。これで選手の特徴を再現できる。ほかにもフェイントのタイプなども設定可能。イメージ通りの選手を作れる。

◀フェイントの種類は2種類から選択。

3.選手をエントリーする

エディットした選手をストックしたら、世界各国の代表チームに登録することができるようになる。世界の名プレイヤーと同じピッチ上で、自分の作った選手を活躍させることができるなんて、サッカーフリークには夢のような設定だね。

◀やはりイタリアあたりに登録したい?

イングランド・英国の至宝 ベッキャム

ブラジル・サッカーの申し子 ロナルド

オランダ・オレンジ色の憎い奴 ベウカンプ

パラグアイ・攻撃的GK チラベルト

発売まであとわずか！

サウンドノベルの超期待作『Lの季節』の魅力を一挙大公開!!

Lの季節 A piece of memories

CHARACTER FILE
鵜野杜椎奈（うのもりしいな）
●Age:17●Blood Type:A

高等部の2年生で、生徒会の書記と図書委員を務めている。天羽とは1年からの友だちだったらしいのだが…。ご飯にみそ汁、漬け物などのシンプルな料理が好き。

待ちに待った発売日まであと1カ月と迫ったAVG『Lの季節』。最後の紹介となる今回は、システムからキャラクターまで、本作が持つ魅力のすべてを大公開!!

AVG	Lの季節 A piece of memories	8/5	▶トンキンハウス ▶¥6,500 ▶MC（1ブロック） ※初回限定版はトレカ付

●『Lの季節』の物語をつむぐ登場

◆現実界◆

星原百合（ゆり） 高等部2年。過去に起きたある事件を境に性格が一変した。

弓倉さやか 中等部2年。姉の亜希子とは対照的に明るい性格の女の子。吹奏楽部に所属している。

草壁湊（みなと） 物理学教諭。ぶっきらぼうな性格でいつも気だるそうにしている。

天羽碧（あそうみどり） 高等部2年。写真部部員で主人公とはパートナー的な関係にある。

東田利鼓（つづみ） 高等部2年。陸上部に所属するスポーツ万能少女。

弓倉亜希子（あきこ） 高等部2年。自分のことよりも他人を先に心配する心優しい性格。

独自のアイデアが満載のシステムを徹底チェック!!

本作はテキストを中心に物語が展開するノベル形式のＡＶＧ。だが、これまでの同ジャンルの作品に比べると、プレイヤーがより物語に介入できるシステムがいくつか採用されている。ここでは、その中でも特徴的な２つのシステムを紹介しよう。

▶現在地は３Ｄマップで確認することができるぞ。

▶物語は幾重にも分岐するマルチシナリオ仕立て。

▲ある条件を満たすと、スクリーンセーバー機能を使えるようになる。

独自のシステムが満載！

エモーションググラフ

このグラフは、主人公の各キャラに対する感情値をグラフ化して表示したもの。感情値は主人公とキャラとの感情的な距離のことだ。また、このグラフと同時にキャラ間の関係を表す人物相関図も表示される。

◀感情値は、ストーリーの途中で発生する選択肢によって変化していくぞ。

口出しシステム

プレイヤーの意志を反映させる選択肢（例：天羽が好きｏｒ嫌い）を発生させるというシステム。これを利用することによって、物語の展開をある程度変えることが可能なのだ。

▲紫色のアイコンが表示されると口出しシステムが使用可能になった合図。そして…。

▲選択肢が出現！　右上の写真が「信用～」、右下の写真が「用心～」を選んだ結果だ。

◀優希の感情値が大幅に上昇した。これでより親密な仲に。

◀ほんの少しだが優希の感情値が下がってしまったみたいだ。

CHARACTER FILE

舞波聖邪（せいじゃ）

●Age：18●Blood Type：A

冷静かつ冷淡な死神族のエリート。実は舞波優希の兄で、優希の前では優しい一面を見せる。過去に、ある事件を調査するために聖遼学園に通っていたこともある。

▶普段はクールで高慢な態度の聖邪だが、優希にはとことん甘い。

人物たち●

すべての登場人物がでそろった今、次に気になるのはキャラ間の関係だよね。そこで、ここでは物語の中心となるキャラたちの相関図を公開するぞ。

鈴科流水音（すずしなるみね）
高等部２年。見た目にはわからないが実は幽霊。明るい性格のムードメーカーでもある。

湖潤リリス（こうるい）
高等部１年。無邪気でわがまま、見た目通りの子どもっぽい性格をした音楽の妖精。

氷狩吹雪（ひかり）
高等部２年。空手部に所属しており、女生徒の人気を集めている。

エリザ・ノインテータ
理事長代理。妖艶な美貌を持つヴァンパイアで、桐生のことを何かと気にかけている。

舞波優希（ゆうき）
中等部２年。死神見習いでありながら内気な性格という女の子。

榜城七衣（なない）
高等部１年。おっとりした性格の女の子で、趣味は読書。しかし、読む本のほとんどは漫画らしい。

◆幻想界◆

●6人の美少女に

ドラマティック恋愛AVGの続報！
今回は、ついに判明したゲーム内容を紹介するとともに、大量入手したイベントシーンをたっぷりお見せしよう。

AVG	Memories Off	9月（予）	▶キッド
			▶¥6,800
		▶MC（2ブロック）	

イベントシーン大放出!!

今坂唯笑（いまさかゆえ）

このゲームのヒロイン。主人公と彩花の幼なじみで、現在同級生。

幼なじみ3人で遊んでいた頃とちっとも変わらない天真爛漫で甘えん坊な唯笑。悩みなんかないように思えたが、ある日主人公は偶然にもこっそり泣いている唯笑の姿を目撃する……！

▼猫を見ての第一声は「ニンニンネコピヨォオン！」。あまりに子供じみた純粋さに、言葉を失ってしまう。

▼いつも笑っている唯笑の涙に、主人公の心が揺れる。

くったくのない笑顔の陰で…

桧月彩花（ひづきあやか）

もう1人の幼なじみ。中学の頃主人公と付き合っていた。

愛くるしい顔立ちと優しく明るい性格の彩花は、主人公の元彼女。もう忘れたはずだったのに、彩花の言葉が主人公の心を乱していく……。

▶彩花にこんな顔を見せられたら、せつない想いがよみがえってしまう。

想い出が交錯する

音羽かおる（おとわ）

ゲーム開始直後に編入してきて、主人公の隣の席になる。

かおるは、明るく社交的な少女。しかし時折、その笑顔にぎこちない作られた笑いを感じるのだ。彼女が秘める思いとはいったい…？

▼冗談混じりに話すその笑顔は、どこかウソっぽい。

▲映画のスタッフロールを見て驚く彼女。知ってる名前が？

作り笑いの裏側に何が…？

  ※画面は開発中のものです。

心揺れるビジュアルノベルAVG

本作はビジュアル＋テキストメッセージが基本のＡＶＧ。細部まで描かれた一枚絵が数多く用意され、テキストでは恋愛小説のような細かな描写が物語を盛り上げてくれる。通常画面のバストアップのキャラも、セリフに合わせて次々と表情を変えるのだ。セリフもフルボイス仕様で臨場感もバッチリ！

◀セリフ以外の文章が多いのも、このゲームの特徴。そのときどきの状況や心理を丁寧に描写しているのだ。

★せつなさを綴る1カ月半のラブストーリー

主人公は、私立澄空学園に通う17歳の高校２年生。ありきたりの日常を送りながら、さまざまな女の子と接していくうちに、心の奥底で眠っていたはずの辛い記憶に自分が縛られていることに気づいてしまう……。10月１日～11月中旬までの約１ヶ月半のドラマを描く本作では、主人公が過去を乗り越え、本当の想いを見い出すまでに焦点が当てられている。徐々に明らかになる主人公の過去と、女の子との恋模様が絡み合う展開はドキドキものだ。登場する女の子は６人。キミは誰と未来を迎えるだろうか？

◀主人公は、付き合っていた彩花のことがまだ忘れられないでいるらしい。

キャラの表情も豊か

★選択肢でストーリーが分岐

ゲーム中にはときどき選択肢が表示され、主人公の行動をプレイヤーが決めることができる場面がある。こうのときの選択肢の選び方によって、その後のストーリー展開やイベントが変化していくのだ。ここでは、主人公の登校シーンでのストーリー分岐を紹介しよう。会う女の子が変化する点に注目！

早起きしたらどうする？

もう一度寝られるかな？

▲結局眠れなかった主人公は、ふだんより１時間も早い電車で学校に向かうことに。そこでは詩音に会うことに。

いや！ 絶対に寝る

▲二度寝を堪能してしまった主人公は結局寝坊。唯笑に急き立てられながら遅刻ギリギリで登校することに。

伊吹みなも（いぶき）

体が弱く、病院通いをしている高校１年生。唯笑とは知り合い。

病弱なみなもは、おとなしくて守ってあげたくなるような女の子。ちっちゃな体でまっすぐに主人公を求めるいじらしい姿に、応えてあげられるのだろうか？

すべてを預けてくる そのはかない手

▲みなもちゃんお手製のお弁当が食べられるなんて、超ラッキー！

▶雨の中主人公を待っていたみなも。無謀なほどの一途さが愛しい。

双海詩音（ふたみしおん）

１カ月ほど前に転校してきた帰国子女。図書委員をしている。

詩音は、ていねいな日本語を話す帰国子女。あまり教室にいないため存在感が薄く、周囲に溶け込もうともしない。それはなぜなのか……。

かたくなな心を開かせられれば…

▲喫茶店の紅茶に辛い評価を下した詩音は、いつか自分が紅茶をいれてあげると約束する。

霧島小夜美（きりしまこよみ）

倒れた母親の代わりに購買で働くことになった女子大生。

お釣りや商品をよく間違える小夜美。主人公は彼女のドジに文句を言いつつも、小夜美の軽いペースに乗せられていた。そのうち手伝うようになり、２人の距離は急速に縮まっていく……。

▲元気がない主人公にチケットを差し出す小夜美。その瞳はどこまでも優しい。

憎まれ口の中にある確かな暖かさ

▶ネンザした小夜美を送るだけとはいえ、背中の感触にドキドキしてしまう。

サンプルロム独占入手!!『PIXY GARDEN』の新事実に急接近!!

期待の育成SLG『ピクシーガーデン』のサンプルロムをついに入手!! プレイして判明した新情報を一気に大紹介!! さらに、新着の妖精5体も公開だ!

SLG	PIXY GARDEN ピクシーガーデン	9/30	▶エスコット
			▶¥6300
		▶MC（4ブロック）	

妖精の育成と惑星の開拓が同時に楽しめるSLG

『ピクシーガーデン』は、プレイヤーが"奇跡の人"となって妖精たちを育てる育成SLG。さらに、育てた妖精たちを未開拓の惑星へ放すことによって、惑星を人間の住める環境へと変化させ、開拓するSLGでもあるのだ。そこで、今回はこの独特のシステムを紹介するとともに本作の魅力に迫ってみよう。また、新たに届いた5体の妖精についても紹介するぞ!

"奇跡の人"の目的は・・・

プレイヤーの目的は、大きく分けて2つ。1つは、このゲームのメインとも言うべき妖精の育成。そして、もう1つは育てた妖精を惑星へと放し、それによって星の環境を人の住むことのできる状態へと変化させることだ。

惑星 移民たちをむかえる新天地

開拓すべき惑星は全部で6種類存在し、それぞれ環境が異なる特徴を持っている。開拓する惑星に必要な妖精を放して環境を整えよう。

妖精 未知の力を秘めた生物

妖精たちは、"ガーデン"という箱庭のような装置の中で育成する。彼女たちは、その中で歌ったり、踊ったりと自由に生活し、成長していくのだ。

妖精の育成&惑星開拓の流れを大紹介!!

ここではプレイ内容に沿って、妖精の育成から惑星の開拓までの基本的な流れを紹介。ガーデンではどんなことができるのかや、惑星開拓は具体的にどうしたらいいのかなど、サンプルロムではじめて判明した内容だ。ちなみに、ガーデンで育成する妖精にはそれぞれに名前が付けられる。お気に入りの妖精は進化しても惑星に放さず、ガーデン内に残して「モドゥス」の作成に専念させるのもいいかも？

◀プレイ次第でエンディングも変[illegible]。

STEP 1 開拓する惑星の決定

まず最初は開拓する惑星を決定することから始まる。惑星は全部で6種類存在し、それぞれ環境が異なる。そのため、星の環境に応じて育てる妖精を変えていく必要がある。

◀▶同じ属性の妖精が多いほど環境は極端に変化する。全体のバランスを考えることが大切だ。

STEP 2 妖精を育てるガーデンを選択

ガーデンは全5種類。それぞれ環境（属性の強弱）が異なり、選択時には各ガーデンの環境が数値によって表示される。また、妖精の成長の速度はガーデンの環境によって変化する。環境が妖精に適していれば成長が早く、その逆の場合もあるのだ。

▶岩などの移動のほかに、気温の調整などもできるぞ。

STEP 3 育成する妖精をガーデンへ入れる

ガーデンを決定すると、次は育成する妖精を選ぶことになる。ガーデンでは、最大5体の妖精を同時に育成することが可能。プレイヤーは妖精に適した環境を作り、惑星に必要な属性の妖精に進化させるため、妖精の世話をしていくのだ。

▲妖精の選択画面。ゲーム開始時は、妖精の幼体とも言うべき"白き妖精"しかいない。

STEP 4 成長した妖精を惑星へ送り込む

まず、惑星に放す妖精を選び、その次に惑星のどのポイントに放すかを決定。惑星に到着した妖精たちはすぐに惑星の環境に影響を与え始めるぞ。

CHECK!! 妖精が作り出す「モドゥス」とは？

CHECK!! ラジオドラマ放送開始!

チョロQ ワンダフォー！

RCG チョロQ ワンダフォー！ 8月(予) ▶タカラ ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック） PS（5ブロック）

『ワンダフォー！』は、タイトルどおりワンダフルな変身を遂げた人気シリーズ第4弾！　今回はシステムやイベントなどの新要素を公開しよう。生まれ変わった『チョロQ』に注目！

謎解き&探索満載のNewチョロQ登場

前作『チョロQ 3』で導入された、イベント関連のAVG要素をさらにパワーアップさせたシリーズ最新作『チョロQ　ワンダフォー！』。チョロQがしゃべることによって情報収集する謎解きや、複雑な構造を持つ広大な街の探索など、レース以外のお楽しみも格段にアップしているのだ。

ここは、せまいのに、いりくんでいて、迷子になりやすいですね。

▶今回のチョロQはトークも楽しい。トーク得～で、チョ～ロチョロ。

シリーズ初 ポケステ対応！

ポケステを使用すると、ゼロヨンレースとチキンレースの2つのミニゲームが遊べる。また、チョロQワールドで集めたスタンプが確認でき、訪れた街の地図も表示されるので、プレイの際は非常に助かるのだ。

ゼロヨン

定められた区間のタイムを競うレース。アクセルはオートで、下ボタンがギアチェンジ。タイミングよくボタンを押してスピードを上げよう。

チキンレース

壁に激突するギリギリのところで止めるチキンレース。アクセルとギアチェンジはオートで、下ボタンがブレーキ。タイヤが滑るので要注意だ。

◀ゲーム中の画面には、街のマップが表示されないので、攻略の手助けになるはず。

大変身のツボ 1 システムが一新!!

今までのシリーズと違い、大きく変更されたのがシステムと操作感。システムでは「燃料」という概念が加わり、レースや探索で移動するために燃料を消費することになった。また、操作性はより遊びやすいものに変更されたぞ。

システム ◎もうお金稼ぎはいらない

▲レースで入賞することは、次の街に行く条件となっている。

お金の概念がない

前作までは、レースを何度もくり返して入賞=賞金を稼ぎ、そのお金でパーツやボディーを買っていた。しかし、この『ワンダフォー！』では、お金というものが存在しない。つまり、何度もレースで稼ぐという手間がなくなり、謎解きや探索に集中できるようになっているのだ。

チョロQのパーツの入手方法は？

<見つける>

街の中には宝箱が置かれていて、この中にパーツが入っている。その街で開催されているレースに入賞するためには、このパーツを探し出して装備することが必須。忘れないで探していこう。

▲パーツを見つけたら、Q'sファクトリーで装備しよう。

<もらう>

街の中ではさまざまなイベントが用意され、それをこなすことによってお礼にパーツをくれることもある。何か頼まれごとがあったら、忘れないうちにこなして、早めにパーツをもらっておこう。

▲2つ目の街では、空き缶を100個拾うと…。ここでもらうパーツは重要。

操作性 ◎独特のクセがなくなった

▲装備によっては、ドリフトも可能。アクセルドリフトってヤツです。

チョロQスピンがない

なんと、シリーズ独特のチョロQスピン（アクセルを押したままで、ハンドルをきると発生するスピン）が、このゲームではなくなっている。そのため、普通のRCGのような感覚でハンドルをきることができ、このシリーズ独特のクセになじめなかった人も、充分にプレイできるぞ。

▲レースで勝てないときは、クラッチをうまく使ってみるといいかも。

クラッチを使いこなせ

新登場のクラッチは、主に登り坂で効果を発揮する。坂の途中で止まってしまった場合、一度クラッチを離し、再度クラッチをつなげば坂を登ることができる。また、レース時でも、クラッチを離すとエンジンブレーキとほぼ同じ効果があるので、コーナリング時に使えるぞ。

大変身のツボ 2 AVG要素が大充実!!

今回はいくつもの街を巡っていくゲーム進行となり、各街のイベントも充実。街の構造も複雑なので、ただ走り回るだけではなく、目印になる建物を探しながら走るといいぞ。

序盤の街で起こるイベントを大紹介!

Red City（レッドシティ）

最初の街だけど内容盛りだくさん！

最初の街とはいえ、意外にも多くの店や民家があり、すべての情報を仕入れるにはちょっとホネが折れる。中でもショッピングストリートには、この先の街とも関連のあるイベントが用意されているので覚えておく必要があるのだ。

ワンダフォー！　は、お使いRCG？

この街で開催されているレースに入賞したあと、郵便局に行ってみると、次の街に住む園長さんのところへ手紙を配達してくれるよう頼まれる。こんなお使いイベントは、しっかりこなしてお礼をもらおう。

▶レースの入賞後も、街を探索してみよう。

牛を数えるミニゲーム

ジム牧場では、放牧された牛の数を数えるミニゲームがある。数えるだけとはいえ、牧場が広くて難しい。

◀移動するときに牛をハネちゃうと、即ゲームオーバーなのだ。

ジェットタービンとは？

このゲームには通常のパーツとは別に「オプション」と呼ばれるパーツがある。これは装備すると、チョロQの性能をアップし、フォルムも変化する高性能パーツ。その1つであるジェットタービンの情報が聞けるぞ。

▼このかじ屋には、何度も足を運ぶことに。

❶ジム牧場
❷カーナ養鶏
❸はね橋
❹地下迷路
❺うらないの館
❻転送センター
❼消防署
❽郵便局
❾集会所
❿民家1
⓫民家2
⓬民家3
⓭市長の家
⓮ドミソピザ
⓯雑貨屋2
⓰パン屋
⓱かじ屋
⓲写真屋
⓳喫茶店
⓴雑貨屋1
㉑交番
㉒ガレージ
㉓Q´sファクトリー

Green Park（グリーンパーク）

空カンを拾えば、街の全貌がわかる

この街に来てみると、いたるところに落ちている空カン。面倒くさがらずにこれを拾っていくと、知らず知らずのうちに街の構造を覚えられるぞ。ただし、わかりにくいところに落ちているものもあるので、全部回収するのはひと苦労かも？

街を清潔に！

落ちている空カンは、全部で100個。これをすべて集めればイベントはクリアになるんだけど、街の中をすみずみまで走り回らないと回収するのは不可能。集めた個数は清掃車か、従業員詰め所に行けば教えてくれるので着実に集めていこう。

▶次の街に行く前に、クリアしておきたい。

花火玉を拾え！

山の外周をゴロゴロと転がってる花火玉を時間内にどれだけ回収できるかというミニゲーム。最低1個でも回収して頂上にいけばクリアとなるので簡単。

▼クリアすると、回収した花火玉の個数分、花火が上がる。1個だと寂しいので、多めに。

❶ゲレンデ
❷花火山
❸地下迷路
❹喫茶店
❺ドミソピザ
❻転送センター
❼案内所
❽はね橋
❾従業員詰め所
❿Q´sファクトリー
⓫園長の家
⓬ゴーカート場
⓭ギフトショップ
⓮アイスクリーム屋
⓯うらないの館

硬派な近未来SF・SLGの最新作が登場!

戦闘ロボットのプログラミングを自分で組めるという斬新なコンセプトで、コアなファンから強く支持されている『カルネージハート』シリーズ。今回紹介するのは、シリーズ通算4作目にあたる『ZEUSⅡ』だ。深みのあるキャラクターや、よりパワーアップした戦闘システムなど、その魅力的なゲーム世界をチェックしていこう。

マシン設計や思考ルーチンのプログラミングが楽しめる近未来SF・SLG『ZEUSⅡ』。魅力的な戦闘システムに加え、ハードな世界観とドラマチックなシナリオは、シリーズのファンならずとも要チェックなのだ!!

ZEUSⅡ Carnage Heart

SLG	ZEUSⅡ Carnage Heart	10月上旬(予)	▶アートディンク
			▶¥6,800
			▶MC(7ブロック) DS(AC非対応)

最大の魅力!! OKEをカスタマイズして戦闘に出撃!

ここからは、OKEを組み立ててプログラミングし、戦闘を行うまでのゲームの流れを追っていこう。『ZEUSⅡ』の最大の魅力は、プレイヤー自身がOKEを設計し、それを使って戦闘ができる点。自由度が高いぶん、プレイヤーのプログラミング手腕が大きく問われる。この奥の深さがたまらないのだ。

▲OKEの性能を考えたプログラミングを心がけよう。

1 マシンをカスタマイズせよ

ハードウェアの設計

OKEのボディを選び、武器や装甲部品をセットアップしてマシンを形成していく作業がハードウェア設計だ。大まかな性能はボディ選択によって決定するが、どのボディも一長一短で、搭載可能な武器も異なっている場合が多い。

◀[illegible]られている。[illegible]の特徴に合わせた[illegible]ーツ選択が[illegible]

行動パターンのプログラム

次は、OKEの思考ルーチンをプログラミングするソフトウェア作業に入る。「前進」や「武器攻撃」など、決まった行動パターンが記憶されているチップを順序よく配置すれば、状況に合わせた行動をOKEに行わせることが可能となる。

▲チップは初め、自動的に配置されている。これを入れ替えていくのが基本だ。

OKEとは?

OKEはオーバー・キル・エンジンの略称。プログラミングによってさまざまな戦況に対応できる、軍事用の無人機動兵器だ。プログラムしだいで、強力な戦闘兵器となる可能性を秘めている。

ドラマチックなシナリオに酔いしれろ!!

新キャラクターと3人のヒロインを紹介!

▲シナリオはフルボイスの会話シーンを中心に進められていく。シリアスな展開は見ものだ。

木星の統合戦争を描く人類の紛争を描いた前作『ZEUS』。『II』の舞台は、紛争から5年が経過した近未来だ。主人公グラハムは士官学校を卒業したばかりの新兵。父親のクローンとして生を受けたという設定だ。そして、火星圏で起こった新たな戦火を調査、鎮圧することが、グラハムの所属する部隊の使命となる。またこの作品には、物語において重要な役割を果たす、個性的な3人のヒロインが登場する。彼女たちそれぞれが、木星での紛争や前作で活躍した人物と関係があるというのにも、注目しつつ、物語を楽しもう。

主人公グラハム・クティナ(16)

火星圏生まれ。幼い頃母親を亡くし、そのとき自分が父親のクローンであることを知る。生い立ちに悩みつつも、友情に助けられて無事に木星軍士官学校を卒業。火星へと派遣される。

ライラ・スチュアート少尉(24)

前作のヒロイン、アリアのいとこ。代々優秀な軍人を輩出してきた名門スチュアート家の人間として、英才教育を受けるエリートでもある。根っからの軍人。

アンナ・ポーソン曹長（20）

兄の後を追って軍隊に入ったお兄ちゃん子。しかし木星反乱軍によって兄を殺され、それ以降木星人を毛嫌いしている。何かとグラハムに突っかかることが多い。

ニラーダ・テサワ少尉(22)

木星反乱軍の中核的人物であるモンドの妹。事件後に兄は処刑され、英雄となった前作の主人公マークを憎む。軍に身を投じた彼女は、マークに接近を図る。

豪華声優陣がドラマを盛り上げる!

6月下旬、このゲームの声優陣が一堂に会し、アフレコが行われた。終始和やかなムードではあったが、いざアフレコがスタートすると、ときにアクションを交えながらの熱演を披露。さらに、編集部からの質問にも、快く応じてくれた。

グラハム役 福山 潤さん

みなさんの目や耳に触れる機会を増やすよう、もっと精進します。『ZEUSII』買ってください！

ニラーダ役 [illegible]さん

丁寧に、そしてクライに演じました。[illegible]このゲームの世界に、[illegible]てみてほしいです

ライラ役 杉本 彩さん

今まで演じたことのない軍人というキャラクターなので気を遣いました。私の低音、怖いですよ！

アンナ役 前川このみさん

おっとりスネたりと、可愛らしいヒロインです。『はいです！』ってセリフがアンナを物語ってます。

新型OKEも続々登場!

このゲームには、OKEと呼ばれるマシンが登場。[illegible]や多脚型など、性能の異なるさまざまなタイプが存在する。ここで紹介している2体は『ZEUSII』で初めて登場する新機種。今回は、新タイプ2体を含む計[illegible]体の新OKEの存在が判明しているぞ。なお、OKEのデザインは、前作同様『フロントミッション』や『キリーク・ザ・ブラッド』でおなじみの横山宏氏が担当している

新二脚型OKE
トリンカー ▲

フラフラした足運びと裏腹に、被弾時の安定性は二脚型の中で群を抜く。

新ホバー型OKE
アヌビアス ◀

高機動を誇るホバー型の中で、唯一大口径カノン砲を搭載できるタイプ。

2 テスト運転で性能確認

テスト運転は、OKE同士を戦わせてその性能や行動をチェックする場だ。テストは何度でも行える。根気よくプログラムを修正して、テスト行動の[illegible]すことで、より個性的なOKEを作り出すことができるのだ。

▲[illegible]すれば、多様な状況での実験ができる。

3 部隊編成していざ出撃

OKE設計が完了したら、いよいよ戦場に送り込むことになる。設計したOKEを配備し、部隊を編成すれば準備はOK！あとはフィールドに部隊を配置するだけで、敵と遭遇した時点から自動的に戦闘開始となる。

◀[illegible]

カスタマイズの成果が発揮される!

▶敵と遭遇した時点から、自動的に戦闘がスタート。OKEに[illegible]、すべて[illegible]されていくのだ

NEW!

進軍ルートが選択可能に！

『II』ではプレイヤーが進軍ルートを選べるようになっている。COMにプログラミングを任せっきりのプレイヤーでも、戦略的なプレイが可能になったぞ。

◀新システムで戦略性アップ。

SLG

ヴェクトライダーズシリーズ

いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ篇/サユリ篇

未来のパイロット訓練学校を舞台にしたSLG。発売日も決定した今回は、基本システムと本編最大の目玉である、2タイトル同時発売の魅力に迫る！

8|26
▶SME
▶各¥5,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)
※2本同時発売

2人の異なる主人公が織りなす物語…

主人公は新世代機動兵器「ボトムトップ」のパイロットとなるため、特訓に励む訓練学校生。近い将来予想される、異星生物との戦闘に備え、様々な訓練を受けるのだ。「ボトムトップ」には、主人公を含め3人のパイロットが搭乗する。そのため、自らの能力アップだけでなく、ほかの訓練生との交流も重要な要素になっているぞ。今回は物語とシステムの紹介に加え、本作独自の「シロウ篇」、「サユリ篇」という2本同時リリースの謎にも迫る。要注目!!

▲OPムービー。本編でもこのようなCGとアニメーションムービーが、大量に登場！

▶訓練生として3年間トレーニングに励む。パートナー捜しと、好感度アップも重要な要素の1つだ。

STORY

異星生物との接触から16年。地球は彼らによる侵略の危機に瀕していた。これを救うための兵器、ボトムトップを開発した地球連邦は、その候補生を募り、3年という期間で訓練を始めたのだったが……。

◀多彩なイベントで物語が進んでいくぞ！

SYSTEM

ゲームはコマンド入力方式のSLG。月～金曜のカリキュラムを、学科や技術といった8種類のコマンドから決めることで進行する。カリキュラム実行中にイベントが起きると、イベント画面となる。そこでは選択肢が出現、選択した行動に応じて物語が変化するぞ。

▶画面下の主人公のちびキャラが、流れるようにカリキュラムを消化する。これにより、6種類のパラメータが変化していくのだ。

「シロウ篇」、「サユリ篇」の違いをストーリー序盤からチェック!!

2つのタイトルの最大の違いは、主人公の視点。基本的に物語や登場人物は同じだが、別の視点で物語が展開し、世界観を広げているのだ。

プロローグ

生まれも志も違う2人の主人公。それぞれの物語は、各主人公が訓練学校のある、セントネーブル島にたどり着いたところから始まるのだ。

▲身よりのないシロウは、養母に迷惑をかけたくないためにこの学校を選ぶ。

▲裕福な家に生まれたサユリだが、お嬢様のレッテルを嫌い、自ら危険の伴うパイロットを目指す。

様々な出会いを経て…

▶クラスメートとの出会い。メインとなる登場人物は10人(シロウ・サユリ含む)いるぞ。

◀冒頭からほぼ全員の仲間が登場する。メインの10人は、どちらのタイトルでも変わらないぞ。

衝突

チェック

2篇の違いを検証！

主人公の違いから、発生するイベントやムービーは大幅に異なる。単体でも十分楽しめるが、2篇を並行してプレイすれば、一方では語られない物語を知ることができるぞ。

▶訓練や交流を重ねながら、一人前のパイロットを目指す。

随所に登場する「ザッピング」!

2人の出会いのシーンでは、それぞれ別の角度で描かれた画面が使用されている。こういったシーンは随所に登場するので、それを見つけるのも楽しいぞ。

◀恋愛イベントも多数。友情イベントもあるので、サユリ篇を選べばシロウ篇では語られない、女の子の秘密がわかる？

シロウ・アイザワ

家族のいない孤独な青年。無口で感情を表に出さないタイプだが、異星生物を憎みボトムトップのパイロットに志願する。責任感が強い、リーダー的な存在。

サユリ・クオンジ

ボトムトップ開発メーカーの社長令嬢。優等生だが、性格は明るく、誰からも好かれている。負けん気の強いところがあり、積極的に危険な任務に参加する。

そして物語は2つの、あるいは1つの展開に

互いに重なりつつ物語は進む。2篇ともマルチエンディングのため、複数のエンディングを楽しめるぞ。

また、一方のデータをもう一方で使用することでのみ、見ることができるエンディングもあるらしいが…!?

RPG

超発明BOYカニパン -HiRaMeKi Wonderland-

人気アニメ『超発明BOYカニパン』がPSに参上！
原作同様、発明によってピンチを乗り切っていく斬新なRPGだ!!

秋予定
▶タイトー
▶¥5,800（予）
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

冒険は1に発明、2に発明デシ!!

主人公の少年発明家・カニパンが、失踪した博士を捜すため、相棒のキッドとともに冒険を繰り広げるRPG。フィールド画面は斜め見下ろし型で、戦闘はポリゴンを使用した3Dアクションになっている。システム面では、原作の魅力を生かした〝発明〟が重要なポイント。どんな道具が必要か考えたり、アイデアを形にしたり、といった発明の楽しさを、バッチリ堪能することができるぞ。超発明家になれるかどうかは、キミのアイデア次第だ！

『超発明BOYカニパン』とは!?

『超発明ＢＯＹカニパン』は、テレビ東京系で放映されている人気アニメだ。舞台となる人工惑星「シャラク星」は、その星自体を含め、太陽・自然現象までもが発明で作られているという星。当然、発明家は人々の憧れなのだ。主人公カニパンも、最高の発明家を夢見る少年の1人。キッド（インターフェイスロボト。この星の発明家はみな、アシスタントとして連れている）とともに、発明に明け暮れているのだ。

カニパン
超発明家を目指す15歳の少年。相棒のキッドとともに、行方不明の博士を捜す旅へ。

ミルク
シャラク星最大のロボトメーカー、エレックカンパニー社の社長令嬢。おてんばな性格。

ラズオリ
謎に包まれた発明家。カニパンのライバル的存在だ。ストーリーにどう絡んでくるのか!?

ナッツ
モンシロ町の暴走ロボト対策組織の特殊処理隊・隊長。ポチというロボトを連れている。

キッド
カニパンが所有するインターフェイスロボトで、カニパンとは仲のいいけんか友だち。語尾に「デシ」がつくのが特徴だ。

必要なものは自分で作るのが発明家!!

このゲームの最大の特徴が、必要なアイテムを自分で発明するというシステムだ。アイデアをひらめき、材料を集めて攻略に必要なアイテムを作り出し、待ちうける数々の難関を突破するのだ。ゲーム中は武器や防具を含め、すべての道具を自分で作り出さなければならないぞ。とは言ってもシステムの流れさえ理解してしまえば、少しも難しいことはない。誰でも存分に発明家気分を味わうことができるのだ！！　目指せ超発明家！！

STEP 1 ひらめき!! アイデアを思いつけ！

冒険を進めていくと、人から発明を依頼されたり、先に進むのに発明品が必要になったりすることがある。でも、まずどんなものを作るかアイデアが思い浮かばなければ話にならない。このゲームでは、さまざまな事件や事象、街の人との会話などからヒントを得て、そのヒントが4つ集まるとアイデアをひらめくことができる。ヒントはいろいろな場所に隠されているから、それを探し出すのも楽しみの1つだ！

▲▶発明書を読めばヒントになること間違いなし。ヒントを得てひらめいたアイデアは、リストに追加される。

STEP 2 製作!! 材料を集め、実験で確かめて…

アイデアをひらめいたら、必要な材料を集めよう。発明品によって使う材料はさまざま。材料が手に入ったら、キッドの力を借りて開発シミュレーションを行い、成功しそうなら発明マシーンで実際に製作に挑むのだ！

▲街で情報を集めて、必要な材料を見極めよう！

▲材料がそろったら実験！　成功率が低ければほかの材料を探そう。

▲発明マシーンは世界の数カ所にしかない貴重品だ。

◀▼完成したら依頼主に渡したり自分が装備したりできる。失敗すると材料を失うことも……。

さらに!! 開発!! キミだけのオリジナルロボトも作れる！

ゲーム中、敵となるのは、暴走した戦闘用ロボト。こちらもオリジナルの戦闘用ロボトを開発して対抗しよう。ロボトは、心臓部である〝コア〟を手に入れることで製作可能になるぞ。

▼装備や名前、機体の色など、カスタマイズは自由自在！

▼ロボトに装備させる武器や防具も自分で発明するのだ。

▶戦闘で経験を積めばロボトの能力を上げられる！

SPG

プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール

7/29
▶バンプレスト
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
DS(AC非対応)
2P対戦可

多彩なモードで人気のシリーズに、名作「巨人の星」のキャラが参戦!! プロ野球界によみがえった伝説の男たちが、現役選手と熱い戦いを繰り広げる!

気になる「巨人の星モード」の詳細に迫る!!

▶3Dポリゴンでバッター、ピッチャーを表現。新ユニフォームや背番号までバッチリ反映されているぞ！

人気SPG『プレイスタジアム』シリーズの第4弾が登場したぞ。プロ野球選手の最新データが反映されているのはもちろんのこと、今回は2軍選手まで登録されているのだ。通常では見られない、マニアックなラインナップを組むこともできるぞ。もちろん、オリジナルの選手を作るエディットをはじめ各種モードも充実。中でも気になるのは、あの熱い男たちが集結する「巨人の星モード」だ。今回は、このモードの詳細に迫るぞ!!

▲飛雄馬の目に熱い炎がメラメラと燃えあがる！ 必殺大リーグボールが炸裂する前ぶれだ！

【選べるモードは8種類！】

モード	内容
オープン戦	好きなチームを選んで、1試合だけ行う。エディットチームも参加可能。
ペナントレース	年間135試合のペナントレースに参加する。全15試合の短い設定も可。
巨人の星	「巨人の星」のキャラと対戦。勝つとエディットでの使用が可能になる。
グローイングアップ	試合に勝ってアイテムを手に入れ、オリジナルチームを強化できる。
ホームランレース	好きな選手でホームランの本数を競う。5本しくじったらアウト。
トレーニング	打撃と守備の練習を行い、チームを強化できる。好きな球団を選べる。
チームエディット	オリジナルチームの作成が行なえる。保存すればほかのモードでも使用可。
オプション	走塁や守備の手動／オート切り替えをはじめ、各種設定が可能。

ここがスゴイぞ 「巨人の星」モード

1 伝説の名勝負がよみがえる!!

「巨人の星」の主要キャラ、飛雄馬、花形、左門、オズマ、伴が登場する。飛雄馬を選んだ場合はほかのバッターたちを打ち取るのが目的で、バッターたちを選んだ場合は飛雄馬のボールを打つのが目的。ゲームのポイントになるのはスタミナ配分で、強力な魔球ほど（大リーグボール3号など）スタミナを大量に消費する。投手には普通の球をおりまぜた駆け引きが要求され、バッターは逆に配球を読むことが重要になるぞ。

▼ファン感涙、間違いなし。懐かしの名シーン！

▲強力な魔球はそのぶん負担も大きく、連投できない。使いどころが肝心だ。

2 勝負に勝てばチームメイト！

「巨人の星」モードでの対決に勝利を収めると、倒したキャラをチームエディットで使用できるようになる。ペナントレースで飛雄馬VSイチローや、松坂VS花形といった夢の対決が実現するのだ。キミの手によって、プロ野球界に新たな宿命の対決が誕生する！

▲さすがはマンガのキャラクター、能力もズバ抜けて高いぞ。

3 キャラのプロフィールも収録！

誰でも知ってる有名人から、マニアにしかわからないマイナーどころまで、「巨人の星」に登場したキャラクターの紹介を収録。主要キャラはボイス付きで名ゼリフを聞くこともできるぞ。さまざまな家族構成や生い立ちなど、意外な再発見があるかも。

◀ライバル関係をつかむのにも、もってこいのモード。

「巨人の星」を描いた 川崎のぼる先生インタビュー

――最初に「巨人の星がゲームに収録される」と聞いたときはどんなお気持ちでしたか？

「まず、飛雄馬や花形を自分で操作できる、というのがおもしろそうだと思ったかな。それに実際の有名プロ野球選手とも対戦できるっていうじゃない。特にイチローや松井なんかとの対戦はぜひ見てみたいな、って思ったよ」

――先生ご自身もかなりの野球好きだそうですね。

「実は、連載開始当初はいまほど詳しくはなかったんだけどね(笑)。連載を続けるうちにどんどんのめり込んでいって。好きな球団？ 阪神と巨人かな。今年、応援してるのは巨人。調子の悪いほうを応援しちゃうんだよね」

――原作のキャラクターにモデルはいるんでしょうか？

「花形は、阪神の村山のイメージなんだ。まだその頃は太ってなくて、本当にカッコ良かったんだよ(笑)！ 飛雄馬には特にモデルはいないかな。ただ、ほんの少し輪郭が違っただけでも別人になっちゃうんで、けっこう苦戦した記憶があるなぁ。左門はかなり楽なんだけど(笑)」

「現役選手との対決が楽しみだよ」

――では、ファンになにかひとことお願いします。

「このゲームは、「巨人の星」を知らない人にも作品を知ってもらえるチャンスだし、昔見てくれていた人は懐かしさイッパイで遊べると思う。贅沢をいえば、左門と対峙したときに、彼の兄弟が抱きついてきて投球能力が低下する演出とか欲しかったかな(笑)」

PROFILE
昭和16年1月28日大阪生まれ。昭和32年に「乱闘・炎の剣」でデビュー。「巨人の星」、「いなかっぺ大将」など多くのヒット作を手がける。

プレゼント

飛雄馬と花形の色紙を、それぞれ1名様にプレゼント！ 希望のキャラ名と、住所、氏名、電話番号、そして「今の野球マンガに足りないと思うこと」を明記して下記のあて先まで。

▲見よ、この熱き眼光を!! 当時の迫力を、そのままとどめた貴重品だ!!

【プレゼントのあて先】〒101-8305 ㈱メディアワークス DPS「君の瞳に魔送球」係まで。しめ切りは8月12日(消印有効)。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

ビシバシスペシャル2

9|2
▶コナミ
▶¥4,800
▶AC(DS対応)
8P対戦可

簡単なルールで手軽に遊べるミニゲームが48種類も入ったおトクなソフトが登場。みんなでプレイすれば、盛り上がること間違いなしだぞ!!

1ゲーム当たり¥100!!

ハイテンションなミニゲームがてんこ盛り!!

熱い対戦バトルを、みんなでワイワイと楽しめるミニゲーム集の第2弾が登場。今回はアーケードで人気の『ハイパービシバシチャンプ』と『ガチャガチャチャンプ』が1本になった内容になっている。思わず手に汗にぎる、そして、ナイスなセンスのゲームがてんこ盛りなのだ！　ゲーム中では自分に「オレ様」とか「女王様」などのニックネームをつけられるなど、まさにハイテンションなセンスが爆裂しているぞ。

◀思わず熱くなるミニゲームがいっぱい。

◀変な名前がいっぱいあるぞ。

◀8人まで参加できるぞ。

楽しいモードもてんこ盛り

◎1人でビシバシ

48種類のミニゲームを次々とクリアしていく「ハイパービシバシチャンプ」モードとアナログコントローラに対応したガチャガチャプレイが熱い「ガチャガチャチャンプ」モードがプレイできる。また、自分の好きなミニゲームを自由に選べる「選んでビシバシ」モードもあるぞ。

2人でビシバシ

2人で対戦して勝敗を競うモード。対戦数は7回まで選べる。ゲームの種類は、自分で決めたり、ルーレットで決めたりできるぞ。

みんなでビシバシ

最大8人まで（コントローラがふたつあるだけでプレイすることができるぞ）対戦可能。トーナメント方式での対戦もできる。

ダンスでアフロをでかくしろ!!

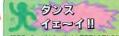
まん中で踊っているダンサーのダンスを覚えて、そのお手本どおりにボタンを押してダンスを踊ろう。お手本どおりのダンスを次々に成功させていけば、自分のアフロがみるみるうちに大きくなる。早くアフロを大きくすれば勝ち。

▲アフロがデカ過ぎて、画面が見られません。

遊べる！楽しい！48種類のミニゲーム

「ビシバシ2」には反射神経や判断力などが必要とされるミニゲームが、48種類も用意されている。どのゲームもルールは単純。さらに、誰にでもわかるように操作方法を説明してくれる親切設計になっているのだ。48種類入って¥4,800、1ゲームあたり¥100という価格設定も魅力なのだ。ここではいくつかのミニゲームの内容を紹介するぞ。

▲説明画面ではルールを親切に教えてくれるぞ。

ダンスイェ〜イ!!

「DDR」そっくりなミニゲーム。画面下から現れる矢印をタイミングよく押して、ダンスをリズムよく踊ろう。うまく踊り続ければ、2頭身キャラが、クールな踊りを決めてくれるぞ。

▲「DDR」をやっている人は、ちょっと有利かもね。

◀リズムを覚えちゃえば、簡単に踊れるぞ。

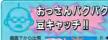
三身合体六超神!!

3つのマシンを順序よくドッキングさせてロボットを完成させよう。ドッキングさせる方法は、画面に表示されたマシンと同じ色のボタンを、上から順に押していくだけ。ライバルより先に、六超神を8回完成させたほうが勝ちだぞ。

▲まず、ロボットと同じ色のボタンを1回押して、頭を固定。

▲頭を固定したら、次に胴体の部分を頭にドッキングだ。

▶最後に足の部分をドッキングさせれば六超神の完成だ。

おっさんパクパク豆キャッチ!!

画面下から出現する豆を、たくさんおっさんに食べさせよう。下から出てくる豆と同じ色のボタンを押せばOKだぞ。

◀豆を食べているときのおっさんの顔がサイコー。

ギタージャ〜ン!!

「ギターフリークス」をほうふつとさせるミニゲーム。タイミングよくボタンを押して、最高の音楽を奏でよう。

◀でも、持っているのはモップだったりして。

ビヨヨンパンチ!!

「殴れ」マークがでたら殴って、「ヤバイ」マークがでたらよけよう。なんとも単純だけど、これが熱くなれるぞ。

◀単純なゲームだけに、負けるとかなり悔しい。

手違い間違い勘違い!!

仲間はずれの姿をしたギャルを見つけよう。かわいいギャルに思わず見とれてボタンを押せないことも……。

◀原始人からバニーちゃんまで姿はさまざまだ。

恋愛SLG

ルームメイト～井上涼子～

7/29
▶データム・ポリスター
▶¥5,800
▶MC(1ブロック) PS(5ブロック)

SS版で好評を博した人気恋愛SLG『ルームメイト』のPS版がいよいよ発売間近!! 今回は、ゲームの流れにそって基本システムを紹介していこう!!

ルームメイト 同居人との生活を密着レポート!!

可愛い女の子との同居生活というシチュエーションが魅力の『ルームメイト』。今回は、基本システムの詳細をポイントごとに徹底紹介!! また、ファンは絶対に見逃せないキャンペーン実施のお知らせも要チェックだ！

◀父親の転勤など、さまざまな偶然が重なり、彼女はキミの家でしばらく暮らすことに……。

カーソルを動かして移動先を選択! 移動

家の内部は、見下ろし型の全体マップで表示される。プレイヤーは、リビングやキッチンなど、目的の場所へとカーソルを動かし、決定ボタンを押すことで移動する。このとき、マップ上のミニ涼子ちゃん（？）の上に「！」マークが表示されたら、イベント発生の合図（イベントの詳細は左下のカコミを参照)。このように、SS版では3Dだったマップが2Dになったことで、さらに遊びやすくなっているのだ。

◀リビングやキッチン、バスルームなどがある。

▲涼子ちゃんの部屋の中以外は自由に移動できる。ただし特定のイベントでのみ、彼女の部屋に入れてもらえることがあるぞ。でも、写真は朝の6時なので、まだ夢の中のようだ。

▶階段にカーソルを合わせてボタンを押すと1階と2階が切り替わる。

・・井上涼子・・

17歳の高校2年生で、テニス部に所属。几帳面な性格だけど、ちょっとおっちょこちょいな一面も…。ガーデニングが趣味で、自分の部屋でもたくさんの観葉植物を育てている。料理は苦手!?

会話イベント

このゲームの最大の魅力は、やっぱり涼子ちゃんとの会話イベント。それぞれのイベントでは、お互いの趣味や学校での出来事、過去の経験談など、さまざまな話題の会話が楽しめる。ときには、恋の相談を持ちかけられることも…。もちろん、イベントの発生した時間によって、彼女の服装も異なるぞ。女の子との生活で味わえるドキドキ感が、自然に再現されているのだ。

▲「！」マークが表示されたらカーソルを動かしてボタンを押す。すると、画面が切り替わって…。

▶会話イベントに突入!! 日常的にありふれた会話も、涼子ちゃんとなら楽しい!?

雰囲気を盛り上げて涼子ちゃんとより親密な仲に… 選択肢

選択肢は会話を盛り上げるための重要なポイント。選んだ選択肢によって、涼子ちゃんの態度が変わるぞ。彼女を喜ばせる選択肢を選べば会話が盛り上がるし、逆に怒らせるような選択肢を選ぶと気まずい雰囲気に……。涼子ちゃんと仲良くなるためにも、会話の流れをよく見て、好印象を与える返答を心がけよう。

◀◀選択肢によって会話が発展することもあれば、途中で終わってしまうこともある。

涼子ちゃんと仲良くなって やがては恋仲に…

◀会話を重ねて少しずつ仲よくなっていくと、涼子ちゃんの話しかたに変化が…。こうして、より親密な仲になれば、いずれは恋人同士になれる日も!?

CHECK! 特典&ヴォイスキャンペーン実施!!

『ルームメイト』ファンのキミに耳よりな情報をお届け！ なんと、製品に同梱されているアンケートはがきを送ると、抽選で20名様に「ヴォイスメッセージ」をプレゼント（詳しくは製品を参照）！ また、初回版には特典としてオリジナルポスターと、キャラシールがつく予定。

発売日を期待して待っててね❤

◀これが、特典のひとつ「キャラクターシール」の図柄だ。使うのがもったいない!?

RPG

バルディッシュ~クロムフォードの住人たち~

PC版で人気の高かった「ローグ」タイプRPG『バルディッシュ』のPS版が登場だ!

7/22(予) ▶イマディオ ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

自分自身で物語をつくるRPG

世界最古の遺産が眠る伝説の島イギス島を舞台にした『ローグ』タイプのRPGが『バルディッシュ』だ。非常に自由度が高く、最も深き迷宮の最下層にあるといわれる「欲望の水晶」の探索、闘技場での力試し、住人との交流など、自分だけの物語をつくっていける。また本作の特徴である「スキル」とは、ダンジョンの宝箱から入手し、身につけることができる技のこと。敵の攻撃をかわす「忍術」や命中率をアップする「スナイパー」などがあり、1度に4つまで装備できるぞ。

▲プレイヤーが行動するたびにモンスターも行動したり、階を移るとダンジョンの形が変わったりする。

▲闘技場では、腕試しや友人同士での2Pバトル(メモリーカード使用)ができる。勝てば経験値と賞金、賞品がもらえるぞ。

◀セーブやアイテムの保管を行うことができる寄宿舎「かぼちゃ荘」の管理人キリコは、面倒見がよく、優しい女性。

▶街中で住人と話をするのも楽しい。特定の人物と仲よくなれば、プライベートなイベントが発生することもあるぞ。

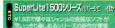
ETC

SuperLite1500シリーズ「リバーシII」ほか

¥1,500で様々なジャンルの定番なソフトが思いっきり楽しめるシリーズの新作が登場

8/26 ▶サクセス ▶各¥1,500
▶MC(1ブロック)、パンゲアのみDS(AC非対応)、MT

大人気のシリーズがさらに充実

▲4人チームで進むRPG『パンゲア』は、進むべきダンジョンをサイコロを振って創作していく。

8月に発売される『SuperLite1500』シリーズは3タイトル。老若男女から人気を集めるテーブルゲーム・リバーシで、ユニークなキャラクターがルールなどの解説をしてくれるのが『リバーシII』。ノストラダムスの予言をモチーフにしたシンプルなルールのカードゲーム『アンゴルモア99』。財宝とモンスターが待ちかまえるダンジョンをサイコロを振ることで進むRPG『パンゲア』。3本ともシンプルなようでいて奥深い仕上がりで、¥1,500は安い買い物だ

◀『パンゲア』では、遭遇するモンスターや攻撃方法、財宝などもサイコロを振って決めるのだ。

▶「リバーシ」はシンプルでありながら、どっぷりハマってしまうおなじみのテーブルゲーム。

▲『アンゴルモア99』は、UNOに似たルールの、中毒性の高いカードゲームなのだ。

AVG

光の島

各キャラクターの特殊能力を駆使して進むパズル的要素の強いAVGの登場だ

10/14 ▶アフェクト ▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

3人の特殊能力を駆使して謎を解け!!

『光の島』はそれぞれ異なった能力を持つキャラを操作して、ポリゴンで描かれた箱庭世界を探索するアクションAVG。プレイヤーは戦士、僧侶、盗賊の3人からなるパーティの特殊能力を状況に応じてうまく組み合わせ、隠された出口やアイテムを見つけていく。細部まで設定されたシリアスなストーリーが謎解きの緊張感を盛り上げるぞ。

◀物語のポイントでは迫力あるイベントシーンも用意されている。

SLG

俺のヨット~がんばれニッポンチャレンジ~

PS初のヨットレースSLG。キミはチャンピオンシップで優勝することができるか?

9/9 ▶トミー ▶¥5,800(予)
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

風をつかんで進む洋上ヨットレース!

ヨットの船長となって自分がスカウトしたクルーとともにチャンピオンシップでの優勝を目指すSLGが登場する。プレイヤーはレース中に刻々と変化する風を読み、クルーに的確な指示を与え、勝利へ導いていく。また、オフィシャルレースで勝てば賞品のパーツが手に入るので、ヨットをさらにパワーアップさせることができるぞ。

◀優秀なクルーをスカウトし、最適なパーツを選ぶのが勝利のカギ。

A・RPG

ヨシモト ムチッ子大決戦~南の海のゴロンゴ島~

吉本興業のお笑いタレントをモチーフにした虫のキャラクターが大暴れするA・RPG

9/30 ▶SME ▶¥4,800(予)
▶MC(1ブロック)、PS(ブロック数未定).DS(AC非対応)

ムチッ子たちのために春を呼び戻せ!

「月刊コロコロコミック」の連載でおなじみの「ヨシモトムチッコ物語」がPSに登場する。舞台はムチッ子たちの住む南の島・ゴロンゴ島。主人公ホップはレスリングやかけっこなどのムチッ子バトル(連打系ゲーム)に勝利することでムチッ子たちと友だちになり、楽しい旅をする。しかし、ある日ゴロンゴ島に迫る危機に気付いてしまったホップは…。

◀最初に出会うムチッ子は山田花子がベースのテントウムシハナコ。

RPG

~ミスタープロスペクター~ほりあてくん

[illegible]しながら眠れる7つの秘宝を探すRPG

8/12 ▶アスク リズミックス ▶¥3,800
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応).PS(3ブロック)

252種類のお宝を全部ほりあてよう!

酸素不足や落盤に注意しながら鉱山を掘り進み、アイテム集めをしていくこのRPGの主人公はその名も「ほりあてくん」。アイテムは洋服からペットまでさまざまな種類があり、身につけたりすることで鉱山での探索がぐっと楽になる。これらのアイテムは街の研究所で、合成や進化させることができるぞ。7つの秘宝を目指してガンガン掘ろう!

◀レベルアップすると、鉱山にいられる時間が長くなるのだ。

RCG

フォーミュラ・ニッポン'99 ～レーシングドライバーになろう!～

人気沸騰の「フォーミュラ・ニッポン」を最新データに基づいてゲーム化した、リアル志向のRCGが登場! 新人ドライバーとなってレースを勝ち進み、頂点を目指そう!!

9|9
▶TYO
▶¥5,800
▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、NC、ジョグコン、コックピットBIGショック※

ゲーム史上初の「フォーミュラ・ニッポン」RCGが登場!!

公認レースゲーム初!!

国内最大のビッグレース「フォーミュラ・ニッポン」を、'99年度の最新データで完全ゲーム化した「フォーミュラ・ニッポン'99～」。全国の有名サーキットや人気マシン、ドライバーなどが、すべて実名で登場するうえに、マシンごとの挙動特性を解析することで、実車の動きまでも忠実に再現。サーキットの迫力と興奮を、自宅で体験することができるのだ。また、新人ドライバーとしてさまざまなレースを勝ち進み、トップを目指していくシナリオモードが搭載されている点も見逃せないぞ!!

CHECK! 「フォーミュラ・ニッポン」って?

1996年に開設された、日本最高峰のフォーミュラレースシリーズ。F2やF3000の流れをくみ、日本人ドライバーはもちろん、国外の強豪ドライバーも多数参戦。国内・国外を問わず、注目を集めている。

「シナリオモード」を搭載!!

『フォーミュラ・ニッポン'99～』は、非常にリアルなシナリオモードを搭載! 新人ドライバーとしてカートレースから始め、SRS－F、F3を経て、国内最高峰のフォーミュラ・ニッポンを制覇するまでをイベントとともに楽しむことができるのだ。シリーズを制覇するごとに上位のクラスへと進み、そのつどマシンの性能も上昇していく。ライバルとの対決イベントや、名門チームからのスカウトなども発生し、本物さながらのレースの世界が楽しめるぞ。

レーシングカート ▶ SRS－F(鈴鹿レーシングスクール) ▶ F3 ▶ フォーミュラニッポン

このゲームに登場するクラスは上記の4つ。現在日本で活躍している多くのレーシングドライバーたちも、たいていはこうした経験を積んでいるのだ。

◀▼カートとフォーミュラ・ニッポンでは、マシン性能も段違い。ドライバーとしての進化も求められる。

勝ち進むことで

実在のサーキットやドライバーが実名で登場!!

コース

レースは鈴鹿、もてぎ、MINE、富士、SUGOの国内5カ所を巡って開催される。実際のコースを基に忠実に再現されたサーキット上で、熱戦が繰り広げられることになる!!

COURSE SELECT

◀鈴鹿をはじめとするサーキットを、それぞれ忠実に3D化。実際に走っているのと変わらない臨場感を、ゲームで楽しめるのだ。

▶コースの端から端までを熟知して、最も効率のよいライン取りを心がけよう。自分も含め、全16台のマシンが同時に疾走するのだ。

◀実現に向けて、現在計画進行中の「お台場ストリートコース」も特別に収録。現実にさきがけて、夢のサーキットを体験することができるぞ。あの話題の人気スポット「お台場」が、いきなりサーキットに豹変!? 忠実に再現された街並みを、超高速でフッ飛ばせるのだ!!

ドライバー

リアルなレース展開を再現するため、敵車はすべてA.I.(人工知能)を搭載。サーキット上を走る最大15台のマシンが、まるで多人数プレイをしているかのような動きでプレイヤーを翻弄するぞ。また、ゲームの制作には、人気ドライバーの道上龍選手もアドバイザーとして参加。完成度の向上に、ひと役買っているのだ。

▲車の挙動から敵車の動きまで、とにかくこだわりまくったこの作品。実名で登場するドライバーたちは、その名にふさわしい実力でプレイヤーを苦しめるぞ。もちろん道上選手も登場するのだ。

直撃!! インタビュー!!

道上 龍選手
レーシングドライバー

●6月6日、富士スピードウェイで行われたフォーミュラ・ニッポン第4戦決勝当日に、道上選手を直撃!!

『J'sRACIN』、『JGTC』(ともにデジタルフロンティアの作品)と、アドバイザーとしてゲーム作りに参加してきましたが、今回はフォーミュラカーということもあり、非常に気合いが入っています。時速300キロのスピード感ある世界を、リアルに表現できるといいですね。でもシミュレータではなくRCGなので、ゲームの世界、ゲームとしてのおもしろさも追究できればと思っています。

●PROFILE●

カート選手権、F3選手権(デビュー戦1位、シリーズ最高4位)を経て、'98年フォーミュラ・ニッポン初参戦。シリーズ9位の成績を上げる(最高3位)。趣味はズバリ"ゲーム"。

  ※「コックピットBIGショック」は、振動機構対応のステアリング型アナログコントローラです(発売:オプテック)。

ETC

ポップンミュージック2

リズムに合わせてボタンを叩く ノリノリの人気リズムゲーム第2弾！

9|14 ▶コナミ ▶¥4,800

▶MC（1ブロック） PS（ブロック数未定）

多人数プレイで盛り上がろう！

アーケードで好評稼動中の『ポップンミュージック2』がPSに登場。このゲームは、流れる曲に合わせて9つのボタンを押していくというリズムゲームだ。PS版ではオリジナル曲がなんと13曲も追加され、多人数プレイがますます楽しくなる「パーティーモード」が新たに加わったぞ。イベントポップン君を取ることで色々なイベントが起こるから、友だち同士でワイワイ盛り上がれること間違いなし！　また、ポケステを使えば「どこでもポップンミュージック」も楽しめるのだ！

▲ゲームは流れる曲のリズムに合わせてボタンを押すだけ！　単純だけど一度ハマるとやめられない!!

▲キュートでラブリーなキャラももちろん健在。各キャラのかわいいアクションに注目してみるのもおもしろいぞ。

◀曲名はなんと「お江戸花吹雪」。今回は演歌も収録されているのだ。前作以上にいろいろなジャンルで遊ぶことができて飽きないぞ。

▶今までプレイしたことのない人や自信がない人には、ビギナーモードが用意されているので、安心して楽しめる。

AVG

fun! fun! Pingu ～ようこそ！南極へ～

ピングーの住む世界へ行ってみたい！ そんな願いをかなえてくれるゲームなのだ!!

11月（予） ▶SME ▶価格未定

▶MC（ブロック数未定）、AC

ピングーの世界を堪能しよう！

その愛らしさで数多くのファンを持つ「ピングー」がAVGになって登場する。プレイヤーはピングーを操作して、かわいいアクションを楽しんだり、ピンガやロビといったおなじみのキャラとコミュニケーションを楽しむことができるのだ。また、ピングーが興味を持ったものを◎ボタンで調べると、状況によってとってもかわいい仕草を見せてくれるぞ！

◀ポリゴンでクレイアニメを見事に表現。ファンも納得の動きだ！

※写真は開発中のものです。

ACT

ロックマン

懐かしの名作ACT「ロックマン」が オリジナル要素を加え、PSで完全復活！

8|5 ▶カプコン ▶¥2,800

▶MC（ブロック数未定）、PS（ブロック数未定）、DS（AC非対応）

あの『ロックマン』が帰って来た!!

87年にFCで発売されて以来、未だに多くのファンを持つ名作ACT、『ロックマン』がPSに完全移植!!　FC版を忠実に再現した「オリジナルモード」に加え、プレイ中にヒントを教えてくれる「ナビモード」や戦った敵のデータを見ることができる「データベース」など新要素を搭載。また、ポケステ対応でロックマンやボスを育てることもできるぞ！

◀ファイヤーマンと対決！　ボス戦でもアドバイスが聞けるぞ!!

新作ソフトニュース NEWS

『ビーマニ4th MIX』ついに登場!!

いろいろなクリア条件が設定された種類豊富なステージを楽しめるガンSTG『マイティヒットスペシャル』が、¥1,280という低価格で再登場。ステージが前作から新たに4つ増え、エンディングも追加されているぞ。『Goo! Goo! SOUNDY』は自分の好きな音楽CDを聞かせると、キュートな生物「サウンディ」が踊り出す、ちょっと変わった育成ゲーム。サウンディは様々なダンスを覚えて成長していくぞ。『ビートマニアAPPEND 4th MIX』は、人気リズムゲームのアペンドディスク第3弾。PS版オリジナルの新システムがあるらしいぞ。『クイズだらけの人生ゲーム』は、クイズ要素がパワーアップした『人生ゲーム』。入学や結婚などのイベントも、すべてクイズの結果次第で決まるのだ。

ビートマニアAPPEND 4th MIXより

マイティヒットスペシャル ～ポップ・コレクション 1280円 Vol.4～

▶7|15 ▶STG ▶アルトロン ▶¥1,280

◀驚きの低価格ながら、新たにガンコンにも対応し、バランス調整されるなど、完成度はさらに高くなっているぞ。

ビートマニア APPEND 4th MIX ～the beat goes on～

▶9|9（予） ▶ETC ▶コナミ ▶¥2,800（予）

◀楽曲を中心とした移植だった前作とは違って、今回はゲームモードからコンボまで、アーケード版を完全移植！

Goo! Goo! SOUNDY

▶9|22 ▶ETC ▶コナミ ▶¥4,800

◀キャラや音楽、演出アイテムを自由に配置して自分だけのプロモビデオを作って楽しむこともできるぞ。

クイズだらけの人生ゲーム 運と頭で大富豪!?

▶秋予定 ▶TBL ▶タカラ ▶¥5,800

◀メインである人生ゲームモードの他に、クイズだけを楽しめるクイズ大会モードも用意されているぞ。

この夏を涼しく過ごすRPG
マーメノイド
3号連続集中連載 第1回

神秘に満ちた広大な海底を舞台に大いなる冒険が始まる

●Meremanoid～マーメノイド～
●エクシング・エンタテイメント
●RPG　●8月5日発売
●¥5,800　●MC(1～4ブロック)

夏本番を迎えるこれからの季節。涼しく過ごすのに最適な「海洋冒険RPG」を3号連続で大特集するぞ。第1回目の今回は、このゲームの4つの魅力をバッチリ紹介していこう。

世界の海を駆けめぐる頼もしき親友！

ムーン

アーディンたちの親友で、巨大な体躯を持ったシャチ。頭に三日月形の傷があることから、ムーンと呼ばれている。海中を猛スピードで移動でき、危機的状況での活躍も期待できる!?

Point 1 寺田憲史&山田章博の超強力タッグによる独自の世界観

シナリオは、『FFⅠ』～『Ⅲ』を手掛けた寺田憲史氏が、そしてキャラクターデザインは、独特のタッチでファンタジックな世界を描く人気イラストレーター・山田章博氏が担当。主人公のアーディンをはじめ、すべての登場キャラクターが"人魚"で、しかも女性だけの"単一性種族"の世界という特異な設定と、その世界観にマッチした幻想的なイラストは、まさにこの2人が手を組んだからこそ実現したものだ。その魅力を損なうことなく3D・RPGとして完成させた、エクシングスタッフの"こだわり"にも注目したい。

祝福されしディアラ
わたくし、胸がドキドキしてよ?

Character

Story

舞台となるのは、海底深く、女性種のみのマーメノイドで構成されている永遠の理想郷<マーメノイア>。その辺境の村に住む主人公・アーディンが指輪を拾ったのをきっかけに、さまざまな事件に巻き込まれていくことになる。はたして指輪には、どんな秘密が隠されているのか……!?

◀ストーリーは、世界創生神話の謎へと迫っていく!?

過酷な運命に立ち向かう蒼き髪の探求者

アーディン

このゲームの主人公。七色珊瑚の村に母親と暮らしていたが、突如何者かによる襲撃を受け、記憶を失う。主人公の出生の秘密こそがゲームのカギを握っているのだ。

Point 2 IMAGINA'99 ムービーの祭典 で堂々3位に輝いた 超美麗ムービー

▲25カ国、500タイトルの応募の中から3位入賞。

▼光と陰の演出が、幻想的な雰囲気をかもし出す。

『マーメノイド』のウリの1つに、オープニングムービーがある。そのクオリティの高さは、上や左の写真を見れば十分にわかってもらえるはず。実はこのOPムービー、今年1月にモナコ公国で行われたCGムービーの祭典「IMAGINA'99」のゲーム部門で、堂々3位入賞をはたしている。世界に通用する美しさというわけだ。

気性の荒い天外孤独の腕利きの賞金稼ぎ

セーラ

マーメノイドに仇なす魔海獣や妖魔を倒しながら旅している、腕利きの賞金稼ぎ。辺境の村で世にも珍しい蒼き髪の人魚・アーディンと出会い、その数奇な運命に触れて行動をともにする。

Point 3 高低差も表現した縦横無尽の 真・3Dフィールド

▶フィールドは、一面が青の世界。海の神秘性と広大さを感じずにはいられない。

これまでにもフィールドをポリゴンで表現したゲームは数多く登場したが、どれも地上が舞台だったため、高さの概念が生かされたものはほとんどなかった。だが、海中が舞台で、人魚が主人公のこのゲームでは、移動手段は当然〝泳ぎ〟になる。深く潜ったり、浮上したり……文字通り縦横無尽に動き回ることができるぞ。ゲーム攻略の上でも、この〝高さ〟の概念は重要なファクターになってくるはずだ。

▼独特の浮遊感と慣性で、まさに水中を〝泳ぐ感覚〟を実感できるのだ。

▲海流の流れや海中生物も再現した、リアルな世界。

Point 4 新機軸「アビス」搭載による 爽快感あふれる戦闘！

このゲームでは、「アビス（Aquatic-Battle Impressive System）」と名付けられた、新機軸の戦闘システムを採用。基本はターン制だが、1度攻撃方法を指定すれば、プレイヤーがストップをかけるまでは自動的に戦闘が実行されるオートバトルなのだ（毎ターン攻撃方法を入力してもOK）。このシステム最大のポイントは、〝クリティカルヒットすると連続して攻撃を繰り出せる〟こと。一方的に攻撃を与えて圧勝！　なんていう爽快感も味わえるぞ。

▲攻撃方法を指定して、戦闘開始！　再びコマンドを入れるまで自動的に攻撃し続ける。

▲魔法などによる、攻撃・回復も用意されているぞ。

クリティカルヒットすると連続攻撃が可能！

必殺技を編み出せ！

◀攻撃法の組み合わせで、必殺技も編み出せる！

王家の運命と自由への憧れに揺れる若き王女

ティアラ

世界のすべてを統治する、メーエリアの王女で、非常に勝ち気な性格の持ち主。城の地下で見つけた肖像画に興味を抱いたことから、彼女の運命は大きく変わっていくことになる……。

次回 The next issue 予告

次回はページ数を倍増して、さらに詳しくシステム面を掘り下げていこう。また、気になる序盤の展開も先取り攻略！　見逃せない情報が盛りだくさんになるぞ!!

期待の3D・STG いよいよ登場!!

[illegible]を通して、前作を上回るスケールの物語が描かれる「VF-X2」。今回は、中盤の山場となりそうなミッションから、見どころを紹介していこう。

新着画面一挙公開!!

◀降りしきる雨の中を進む、[illegible]ンスターの勇姿。

MISSION 6 雨の市街地

▲商業区、公園、宇宙港と、敵を追って舞台が移っていくのだ。

統合軍の掃討作戦によって、テロ組織〝ブラックレインボー〟の部隊が都市に追い込まれた。彼らの退路を断ち、徹底的に叩くためにVF－X部隊も出撃する。市街地を舞台にした地上戦がメインとなるので、バトロイドでの戦闘技術が試されるぞ。また、このミッションでは、可変爆撃機ケーニッヒ・モンスターも選択可能！　重装甲・重武装による豪快な戦いを体験できる。

未知の機動兵器との激戦!!

▶追いつめられた敵は、新型の陸戦兵器を繰り出してくる。身を隠す場所のない宇宙港での戦いだけに、強力なビーム砲の攻撃は脅威となるぞ。

モンスター出撃!!

MISSION 8 衛星軌道の戦い

統合軍への反抗を続ける地下組織〝ビンディランス〟の設置した、対艦用レーザー衛星の破壊がこの任務の目的。発射されるレーザーをかいくぐって衛星を撃破する、スリル満点の戦いが展開されるのだ。また通信で救援を求めてきた友軍機の救出に向かうかどうかを選択する場面や、敵駆逐艦の出現などもあり、最後まで気の抜けないミッション。しかも最後の敵はビンディランスと手を組んだテロリストのリーダー、ティモシーの駆るフェイオス・バルキリーなのだ！

◀宇宙空間を舞台に、360度の全方位バトル!!

▶ゼントラーディ製バルキリーを駆るティモシー。

◀いくつもの衛星から発射される、レーザー兵器!!　戦闘とは不釣り合いなほどの、鮮やかさだ。

●マクロスVF-X2／バンダイビジュアル
●3D・STG／8月予定／¥6,800(予)
●MC(ブロック数未定)／AC(DS非対応)

バルキリーならではの[illegible]のドッグファイトを再現!!　[illegible]場感バツグンのバリアブルビュー・システムで、まもなく登場だ！

MACROSS VF-X2

VF-X2、発進間近!!

ゲッターロボ大決戦！

歴代のゲッター戦士続々集結!!

●ゲッターロボ大決戦！／バンダイビジュアル
●S・RPG＋合体シミュレータ／9月予定／¥6,800
●MC(1ブロック)／AC(DS対応)

ついにゲッター以外のロボットも本編に登場することが判明したぞ。現在わかっているのは、『ゲッターロボ』でアメリカが誇るスーパーロボット、テキサスマックとステルバーα−04の2体。テキサスマックはTV版『ゲッターロボ』に、ステルバーα−04は漫画版『ゲッターロボ號』に登場したロボットなので、このゲームが初顔合わせとなる。すべての『ゲッターロボ』の世界が融合した、このゲームならではの夢の組み合わせが実現したのだ！

新たに登場するスーパーロボットと迫力のOPムービー。そして新着となる第4話の画面写真を一挙に大公開!!

新ロボ2体登場!!

NEW!! テキサスマック

大型移動艦テキサスの専属護衛ロボット

コミカルな風貌とは裏腹に、高い戦闘能力を秘める。得意な武器は見た目通り（？）各種銃器。天下の能天気兄妹、ジャック＆メリーが操縦を担当している。

◀パイロットのジャック・キング。能天気だが、戦闘では無敗の凄腕。

NEW!! ステルバーα-04

米陸軍が誇る可変型ロボ

アメリカ陸軍所属のスーパーロボット。ステルス戦闘機に変形し、敵に気づかれずに接近する隠密行動が得意。圧倒的な火力も持つアメリカの切札。

◀パイロットのシュワルツ。大の日本人嫌い。

▲ステルバーの両翼がうなりを上げ、必殺技が炸裂!!

迫力のOPムービー!!

新たなる勇姿が舞う!!

さくら、カード集めも恋もがんばります♥

原作であるアニメの雰囲気そのままに、ゲームとして、さくらたちとともにクロウカード集めの冒険が楽しめるPS版。序盤の5話&システムを大紹介!

SYSTEM

バラバラになってしまったクロウカードを集め、封印するのがさくらの目的。ゲームではいろいろなミニゲームやイベントをクリアすることでカードを集めることになるぞ。通常は斜め見下ろし視点のマップを移動し、ミニゲームではそれぞれ異なる操作でカードと対決するのだ! ミニゲームの前には簡単な操作説明をしてくれる親切設計。小さな子どもも安心だ。

▶メッセージは、もちろんアニメと同じ声優さんによるフルボイス!

◀コントローラマークが表示されたら自分で操作できる状態ということだ。

オマケモードも充実

ストーリーを1話だけでもクリアすると、スタート画面で「ともよのへや」が表示され、さまざまなおまけモードを楽しむことができるようになるのだ。好きなミニゲームを楽しんだり、ムービーシーンを見たりすることができるぞ。また、ポケステへのダウンロードもここから行うのだ。

◀▲いろいろなオマケを利用するには、本編やミニゲームで手に入る「さくらコイン」が必要になるぞ。

STORY

友枝小学校4年生の木之本桜はある日、父親の書庫の中で見つけたクロウカードの本の封印を解いてしまう。封じられていたカードは飛び散り、さくらの前にはカードを封印した本を守るケルベロスが現れる。さくらとケルベロスは飛び散ったカードを集めることになるのだが…。

CHARACTER

カードキャプターとして飛び去ったクロウカードを集めるさくらのまわりには魅力的なキャラクターたちがいっぱい。封印の獣、ケルベロスのケロちゃんをはじめ、親友の大道寺知世やさくらの兄である桃矢、さくらの憧れの人、月城雪兎などももちろんゲームに登場!! 表情や仕草などもばっちりアニメを再現!

◀お弁当も作ってくれる、お父さんの藤隆さんも登場!!

アニメチック ストーリーゲーム①
カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA

●アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら
●アリカ
●AVG ●¥6300(CD2枚組)
●MC(1ブロック)、PS(14ブロック)
※初回生産分にはCLAMP先生描き下ろしぬりえ付

8月5日発売予定

発覚!! CLAMP先生描き下ろしぬりえ ●初回生産分● 購入特典 大公開!!

さくらファンに朗報！　なんとＰＳ版『カードキャプターさくら』の初回生産分購入者には、ＣＬＡＭＰ先生描き下ろしイラストを使用したぬりえがプレゼントされるのだ。今回は電撃ＰＳの読者だけにその中身をちょっとだけ公開しよう！

➡これが描き下ろし 表紙

これがその中身だ!!

電撃大プレゼント!!

ゲームの発売元であるアリカさんのご厚意により、この夏公開される「劇場版カードキャプターさくら」の招待券をペアで50組の読者にどどーんとプレゼント！　希望者は、官製はがきに住所・氏名・年齢・電話番号と魂の叫びを書いて下記まで。しめ切りは８月６日（消印有効）。当選者には公開日までに届くように発送いたします。たくさんのご応募、お待ちしております。

ペアで50組

〒101-8305（株）メディアワークス 電撃プレイステーション編集部『さくらさん映画ですわぁ❤』の係

アニメも絶好調！　広がる「さくら」ワールド!!

TVアニメ 新シリーズの放送開始も決定!!

◀▼新シリーズでも知世ちゃんや、李小狼くんは健在!!　もちろんさくら＆ケロちゃんもこれまで以上に大活躍！ファンならずとも要チェックだ！

この春、放送が再開されたＴＶシリーズ『カードキャプターさくら』。新シリーズでは所有カードも増え、戦いかたに幅も出てきたようだ。さくらのまわりは、新キャラも加わって、今まで以上に波乱の予感。今度はどんな活躍を見せてくれるのか、楽しみだよね！

パワーアップしたさくらの活躍にも期待

毎週火曜日18:00～18:30衛星第2テレビにて

劇場版 カードキャプターさくら

公開も間近に迫った劇場版「カードキャプターさくら」。物語は、さくらが商店街の福引きで、特賞の香港旅行を引き当てたところから始まる。保護者として同行する桃矢、親友の知世ちゃん、憧れの雪兎さんのおなじみのメンバーで行った香港には、さくらたちの予期しない恐ろしい事件が……。

▲▶香港で一行を待っているのは、楽しい旅の思い出…というわけにはいきそうもない。どうする、さくら!?

さくら、香港で大活躍!!

8月21日全国松竹洋画系ロードショー！

●同時上映　アニメーションクリップ「CLOVER」

原作&アニメのストーリーを忠実に再現した！PS版の全貌をついにキャッチ！

ＴＶアニメのストーリーを忠実に再現した、ＰＳ版『カードキャプターさくら』。ミニゲームやイベントをクリアして、バラバラになってしまったクロウカードを集めるのが目的だ。今回はさくらが、クロウカードの封印を解いてしまうことになる第１話から、序盤のクライマックスである第５話までを各ステージごとに大紹介！　また、ゲームならではの魅力については「ケロちゃんCHECK！」のコラムで紹介、さらにオマケモード「ともよのへや」についてもフォローしているので発売前にチェックしておこう！

ミニゲーム

▶各カードとの対決は、それぞれカードに合わせたミニゲームで再現されているぞ!!

アニメーションムービー

◀随所に挿入されるアニメーションムービーは、ＴＶアニメにも引けを取らないハイクオリティだ。

これがCLAMP先生による描き下ろし"えにっき"だ！

★第１話 さくらと不思議な魔法の本

家の書庫で偶然出会ったケロちゃんとともに、「クロウカード」を集めることになったさくら。第１話の相手は「フライ」のカード。大きな鳥の姿で友枝町の上空を飛び回り、突風を起している。さくらが持っている、唯一のカード「ウィンディ」をうまく活用して「フライ」を封印するのだ！

◀ケロちゃんは、クロウカードを守っていた封印の獣。身体は小さいけど心強い味方だ。

◀誰もいないハズの父親の書庫から物音が…。音の正体を確かめるためさくらは書庫へ向かう。

ケロちゃんCHECK! 移動するときはMAPに注意するんや!!

画面右下のマップに注目！　アイテムの位置や、出入り口などを表示している。

Get the CROWCARD V.S.フライ

前後から体当たりしてくる「フライ」を、しゃがむかジャンプするかしてよけつつ、相手のすきをうかがうミニゲーム。「フライ」が体当たりを仕掛けてくる瞬間に表示される矢印にしたがってうまくかわしていこう。画面上部のメーター上を移動するさくらが右はじまでくれば終了！　タイミングが勝利のポイントだ！

▲画面に表示される矢印にしたがい、素早く「フライ」をかわそう。

▶クライマックスである、カードを封印するシーンはムービーで見ることができるのだ。

★第２話 さくらのすてきなお友達

「フライ」との戦いを親友の知世ちゃんに見られていたさくら。今度は、夜の学校に現れた「シャドウ」を、知世ちゃんとともに封印しよう!!

◀毎回違うさくらのコスチュームは、知世ちゃんの手作りなのだ！

▲大道寺知世ちゃんは、さくらのクラスメイト。

◀さくらの勇姿をビデオに収めるのが趣味という、変わった性格も魅力！

Get the CROWCARD V.S.シャドウ

「シャドウ」は校庭でさくらを攻撃！　第２話では、逃げるさくらのかわりに知世ちゃんを操作し、机でできた迷路を進んでいくのだ。途中近道をしたりして目的地にたどり着けるようにがんばろう！　早くしないと、さくらが「シャドウ」に捕まってしまうぞ！

▲間一髪、「フライ」を使って空中に逃れたさくらだが……。

★第３話 さくらのドキドキ初デート

さくらの憧れの人・雪兎さんと初めてのデートで行った水族館が舞台の第３話。楽しいデートのはずが、水のカード「ウォーティ」の出現で大事件に！　デートを台なしにしたカードをばっちり捕まえよう！

▲広い水族館を存分に楽しもう。ほかのお客さんにも話しかけられるぞ。

◀知世ちゃんはここでもビデオを手放さないぞ！

ケロちゃんCHECK! さくらの衣装にも注目してや！

さくらは毎回違った衣装でクロウカードと対決！　チビキャラにも反映されているのがウレシイ。

第１話

第２話

第３話

Get the CROWCARD V.S.ウォーティ

時折急速に体当たりをしてくる「ウォーティ」。うまく誘導して、まずは冷凍室の扉を壊し、最後に中へ誘導するのだ！

◀移動をひかえて、ギリギリまで引きつけるのがポイント！

★第4話 さくらとあたらしいお店

友枝町に新しくできたお店「ツインベル」。さっそくここを訪れたさくらと知世。お店のお手伝いをしたり、お姉さんに占いを教わったり、楽しいはずが…。ここにもクロウカードの気配が。今度の相手は「ジャンプ」だ！

▶突然暴れ出すぬいぐるみたち。カードキャプターの出番だ！

「ウッド」と「レイン」も手に入れたよ♥

▶優しいまきさんが「ツインベル」のお姉さんだ。

◀まきさんが使う占いのカードに、クロウカードが！

ケロちゃんCHECK! さくら、絵日記は毎日つけるんやで！

各話をクリアするごとに表示される「えにっき」。ＣＬＡＭＰ先生による描き下ろしイラストが表示され、物語を振り返る形でさくらのナレーションがはいるぞ。

Get the CROWCARD V.S.ジャンプ

初めは「ジャンプ」が操るぬいぐるみたちがどの茂みに隠れたかを当て、画面上部に表示されている玉を12コ集めるのだ。12コ集まると、いよいよ「ジャンプ」が登場。ぬいぐるみ同様、茂みに隠れるので、よく見てどこに隠れているか当てよう。「ジャンプ」は次第にスピードアップして探すのが難しくなるぞ。

▲「ジャンプ」のいたずらの後始末も忘れずにね。

◀ぴょんぴょん飛び跳ねてさくらをまどわせるぞ。

★第5話 さくらとお母さんの思い出

「深夜の公園にオバケが出る」なんてウワサで持ち切りのさくらのクラス。もしや、クロウカードの仕業では？　そんな疑問を抱いたケロちゃん＆知世ちゃんに連れられて、オバケの大嫌いなさくらも深夜の公園に出かけるのだが、なんとそこにいたのは……。

▼▶学校でウワサされているオバケの正体は…さくらのお母さん!?　それともクロウカード？

毎日の出来事からさくらは少しずつ成長していく

ケロちゃんCHECK! ボイスカードはぎょうさん集めるんやで

▶マップのすみのほうに隠されていることが多いので注意して探し出そう！

通常ポケステにダウンロードできるボイスは、本編を１話クリアするごとに10数種類ずつ増える。ところが、マップ上に落ちている「ボイスカード」を集めることによって、さらにレアなデータをダウンロードできるようになるぞ。

「ともよのへや」で広がる『さくら』のお楽しみ♥

本編を１話でもクリアすると選べるようになるのが「ともよのへや」だ。ここでは、クリアしたミニゲームを好きなときにプレイすることができたり、さくらの設定資料や、一度クリアしたあとのムービーや絵日記を見ることができる。ただし、ミニゲームで増やすことができる「さくらコイン」が必要だぞ。

◀「ともよのへや」でオマケを楽しむには、「さくらコイン」が必要だ。

ボイスデータ

ミニゲームで集めた「さくらコイン」と交換に、音声データをポケステにダウンロードできるのがここ。さくらおなじみの「はにゃ〜ん」など、一言から２分以上になるセリフまでさまざまな音声がポケステで楽しめるぞ。

ポケステで VOICE "はにゃ〜ん♥"

デザインデータ

「デザインデータ」では、ゲーム制作に使用したさくらの設定資料を見ることができるぞ！　普段見ることができない情報も数多くあるので、コインをたくさん貯めて全部見てみよう！

◀これは貴重な設定資料。ファン必見!!

ムービーギャラリー

ゲーム中一度でも見たことのあるムービーシーンを好きなときに見ることができるのがここ。じっくり楽しもう。

さくらちゃんのえにっき

こちらは本編で見たことのある絵日記を自由に見ることができるのだ。描き下ろしイラストをしっかり目に焼きつけよう。

サウンドデータ

ゲーム中に使われたＢＧＭや効果音を聞くことができるのがここだ。あのＢＧＭとともに名場面を思い出そう。

電撃文庫

7月の新刊 7月10日発売!

ウッソ〜! 森写歩朗、凶弾に倒れる!?

僕の血を吸わないで⑤
アクシデントはマキシマム

阿智太郎（第4回電撃ゲーム小説大賞＜銀賞＞受賞作家）
イラスト／宮須弥　定価：本体550円+税

人気キャラクター総出演で贈る 笑撃の完結編!!

好評発売中!
「僕の血を吸わないで」①〜④
新シリーズ「住めば都のコスモス荘」イラスト／矢上裕

COOLDOWN（クールダウン）
伊達将範　イラスト／緒方剛志
定価：本体610円+税

E.G.コンバット3rd
秋山瑞人　原作・イラスト／☆よしみる
定価：本体610円+税

「月に叢雲（むらくも）、花に風」学園武芸帳2
白井信隆（第5回電撃ゲーム小説大賞＜金賞＞受賞作家）
イラスト／小笠原宇紀（第5回電撃イラスト大賞＜大賞＞受賞作家）　定価：本体570円+税

新フォーチュン・クエストリプレイ⑤
〜青い海のたからもの〜
深沢美潮・はせがわみやび　イラスト／迎 夏生・美鈴 秋
定価：本体550円+税

コミック連載中!
『デュアン・サーク』
電撃コミックガオ!
（毎月27日発売）

電撃G's文庫
ときめきメモリアル⑤
花田十輝・山田靖智　イラスト／コナミ・オフィシャル
定価：本体540円+税

読者と作家をつなぐインタラクティブ・コミュニケーションマガジン
電撃hp（エイチピー） Vol.3
好評発売中
A5判・定価：本体900円+税

新連載！一挙80P掲載！
デュアン・サーク
深沢美潮　イラスト／おときたたかお

待望の新作！
メタル・グウルー
上遠野浩平　イラスト／緒方剛志

イラスト／泉谷あゆみ

SF界の重鎮・平井和正の最新シリーズ第3弾！
月光魔術團③ 〜ぷりてぃー ばっどがーるず〜
平井和正　イラスト／泉谷あゆみ　定価：本体600円+税
単行本　ウルフガイDNA①（7月17日発売）

伝説のコミック、ノベライズ版第3弾！
デビルマン THE NOVEL③
原作・イラスト／永井 豪　著／永井泰宇　定価：本体510円+税

メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

発行●メディアワークス　発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605（角川書店特販部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス電撃文庫編集部）

これぞ王道。
これぞRPG。
レイ・フォースが放つ20世紀最後の感動RPG巨篇!
PlayStation
ミリアムガルト歴1268年、
世界は破滅の危機を迎えようとしていた
頻発する天変地異、渦巻く邪気、
そして跳梁する魔獣の軍勢。
己の宿命に導かれ、
少年レオンは旅立つ。
人類の未来と愛するもののために……。
Startling Odyssey 1
スタートリング・オデッセイ
ブルー・エヴォリューション
1999年7月15日発売 価格6,800円
●デュアルショック対応 ●メモリーカード対応(1~5ブロック)
豪華声優陣がここに集結!
Leon Solford 緑川 光
Sophia R Farina 岩男潤子
Rosetta H. Wing 篠原恵美
Beren Celssiam キートン山田
Randy Garner 高木 渉
Selena Soldia 冬馬由美
Robin Solford 井上和彦
■音楽:宮川泰(宇宙戦艦ヤマト)■キャラクターデザイン:小林多加志(新キャシャーン OVA版)■原作・脚本:坂田文彦(スタートリング・オデッセイシリーズ)
〒105-0011 東京都港区芝公園3-1-8 芝公園アネックス4F
ユーザーサポート:TEL.03-5472-1698
http://rayforce.nsrf.co.jp
©RayForce Inc.
RayForce

じゃんけんを覚えたのはいつの頃だったか ――。

誰もが知っている「じゃんけん」の
ルールで遊べるパズルゲームが登場。
グー、チョキ、パーを撃つだけの簡単
操作で、奥の深い攻略性を実現！

考えるだけじゃない。直感だけじゃない。
瞬間パズル

ふぃんがあ ふらっしんぐ

7.15 ON SALE

多彩な１０ラウンド
全１００ステージで
遊びごたえは十分！！

自分で連鎖を組んで、
大きく消せば高得点。

プレイの総合評価が
スコアでわかるぞ！
目指せ１０００点満点！

白熱の対戦プレイ。
相手の組んだ連鎖を
横取りしてもＯＫ！

アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応

株式会社 アフェクト 〒143-0026 東京都大田区西馬込2-1-15 K. S. T. BLD. 2F 電話:03(3771)0899 FAX:03(3771)0306
ユーザーサポートセンター:03(3771)9152 (11:00〜17:00・土・日・祝日を除く) ホームページ:http://www.affect.co.jp

一挙4機種! 携帯なら「BEMANI(ビーマニ)」!!

コナミ・ビーマニポケットシリーズ特集

▲ズラリ並んだ4機種。行楽のお供にぜひ!!

夏の行楽のお供に最適な携帯ゲームスペシャル。レアグッズが当たるキャンペーンも注目!!

アーケード、コンシューマー、携帯ゲームと、絶好調のコナミの「BEMANI」シリーズ。なかでも話題の携帯ゲームに待望のニューラインナップが登場する。しかも『ビートマニア』、『ポップンミュージック』、『ダンスダンスレボリューション』の人気「BEMANI」3作品が、この夏一度に4機種発売されるぞ。どれから買うか迷っちゃう!?

この4機種で スケルトンモデル が当たるチャンス!!

なんと、限定5000台の『ビーマニポケットスケルトン』が当たる「BEMANI」サマーキャンペーンがまもなく実施されるぞ。各機種に封入されているハガキに必要事項を記入し、7月29日〜9月30日（消印有効）までに応募しよう。抽選で5000人にプレゼントされるのだ。くわしくは事務局（TEL:03-3766-8713／平日10:00〜18:00）まで。

◀どこでも遊べる携帯性が魅力。イヤホンも使えるぞ。

▶懐かしいフレーズに思わず感動の、『アニソンミックス』。

ジャンルも様々な4機種の魅力をチェック!!

ビーマニポケット「サマーミックス」	ビーマニポケット「アニソンミックス1」	ビーマニポケット ダンスダンスレボリューション「フィンガーステップ」	ビーマニポケット ポップンミュージック
TUBEやPuffyといった、実在のヒット曲を5曲8バージョン収録。夏にピッタリの注目アイテムだ。	小さいころ夢中になった70年代のアニソンが、ビートマニアで蘇る。デザインも凝っているぞ!!	踊る足ゲー「DDR」を今度は指で!? 曲は「1」から選曲される予定だぞ。	ポップなナンバーで女の子に大人気の、『ポップンミュージック』携帯版。曲は「1」からチョイス。
▶7月29日	▶9月16日	▶9月9日	▶8月26日
▶¥2,980(税別)	▶¥2,980(税別)	▶¥2,980(税別)	▶¥2,980(税別)

次号必読!!

[illegible] 待とう!!

TVでおなじみ 筋肉番付も大注目!!

TBSの大人気番組「筋肉番付」が、ついにコナミから携帯ゲームになって登場。番組でおなじみの「ストラックアウト」、「キックターゲットII」などを、同じルールで忠実にゲーム化。スペシャル企画「SASUKE」の競技もプレイできるのだ。思わず熱中してしまう9種目を楽しもう!!

◀パイプスライダーが。

▶だるま7も遊べる!!

筋肉番付
▶発売中 ▶¥2,980(税別) ▶コナミ

TOPIC
トピック

待望のアーケード『鉄拳TAG』ついに登場!!

ナムコ・『鉄拳タッグトーナメント』(アーケード) ―稼動中―

▲「3」のキャラに加えて、「2」のキャラからもチームを選べるぞ。

▶交代のタイミングが勝負を制することに!?

新要素を満載した『鉄拳』シリーズ最新作をチェック!!

いよいよナムコの『鉄拳』シリーズ最新作『鉄拳タッグトーナメント』が、全国のアミューズメント施設に登場したぞ。本作の最大の特徴は、2対2で戦う「タッグシステム」を導入したこと。ボタン1つでキャラを交代でき、2人同時コンボなども登場する。より戦略性に富んだ、新しい『鉄拳』の魅力を楽しめるのだ。ぜひプレイしてみよう!!

『鉄拳タッグトーナメント』
▶稼動中 ▶ナムコ

移植の可能性!?

ここで気になるのがPSや次世代PSへの移植の可能性。すでに次世代PSでは『『鉄拳』のようなもの』を製作中という話だが…。「まずアーケードで、人気が出ないことには…」（ナムコ・パブ・マネージャー）との回答が。プレイしつつ今後の動向に注目しよう。

▲人気作になれば、移植もある!?

※「ビーマニポケット」シリーズの、商品の仕様、デザインは変更になる場合があります。

イベントも大盛況!! の『とんクラ!』

『とんでもクライシス!』発売記念前夜祭 in Velfare

▲「スカパラ」のライブ演奏で、会場の盛り上がりも最高調に。

◀「とんクラ」の試遊台も多数設置され、好評を博していたぞ。

記念イベントの様子を徹底レポート!!

爆笑のストーリーと白熱のミニゲーム、そして「東京スカパラダイスオーケストラ」の軽妙な楽曲で話題を呼んでいる、徳間書店のＡＣＴ『とんでもクライシス！』がついに発売!! これを記念して、「発売記念前夜祭 in Velfare」というイベントが、発売前日の６月23日に東京・六本木の「ヴェルファーレ」で開催されたぞ。じつはこのイベントは、関係者と一部の幸運なユーザーだけを集めて行われた、一夜かぎりの完全限定企画。当日はプロデューサーによるゲーム紹介や、「スカパラ」のミニライブ、「とんクラガールズ」によるゲーム大会などが行われ、会場は大いに盛り上がったのだ。『とんクラ』の今後の展開に注目しよう!!

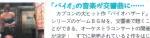
交響楽で聴く『バイオハザード』!

「バイオハザード オーケストラコンサート 1999」

『バイオ3』のOPムービーも上映!!

▲▶噂の「3」のムービーも生で見られる！ ジルはCGでどう描かれるのか!?

『バイオ』の音楽が交響曲に……

カプコンの大ヒット作『バイオハザード』シリーズのゲームＢＧＭを、交響楽で聴くことができる、オーケストラコンサートの開催が決定！ すでに発売されている２作をはじめ、超期待の最新作『バイオハザード３ LAST ESCAPE』のＢＧＭまでもが、世界的に有名な「新日本フィルハーモニー交響楽団」の演奏で披露されるのだ。『３』関連のイベントも行われ、ファンならぜひとも行っておきたいところ。詳しくは以下をチェックだ!!

バイオハザード オーケストラコンサート 1999

- ▶８月25日、19:00～(開場)
- ▶全席指定・Ｓ席:¥3,150／Ａ席 :¥2,100(税込)
- ▶東京・すみだトリフォニーホール
- ※前売り券は７月10日より、チケットぴあ・セゾン等で発売

三上氏のトークイベントも!!

▲どんなトークになるか、期待大！

『バイオ』シリーズの生みの親として知られる、カプコン開発プロデューサー・三上真司氏のトークイベントも行われることが決定！ この場で、『バイオ３』の最新情報が聞けたりするかも？

さらに ビッグチャンス！

DPS読者だけのプレゼントも!!

バイオハザード
オーケストラコンサート1999
オリジナルグッズ
応募券

✂切り取ろう!

なんと、カプコンさんのご厚意により、このコンサートに行ったＤＰＳ読者だけに、もれなく『バイオ』関連のオリジナルグッズが贈られることに！ 欲しい人は、左にある応募券とコンサートチケットの半券を官製ハガキに貼り、キミの①郵便番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤電話番号、⑥コンサートの感想を必ず明記して、以下のあて先まで送ろう!! しめ切りは９月30日（消印有効)。➡〒163-0266 東京都新宿区西新宿２-６-１ 新宿住友ビル43階 (株)カプコン キャラクター・ライツ事業部セルピュータレーベル内 「バイオ」グッズプレゼント係 行

GOODS 新製品 今度はカードゲームだ♥

ときめきメモリアル カードゲーム 8月19日

▲このアイテムは、前号で紹介した「ときめき」５周年イベントで先行販売されることが決定。詳細は次号でもお伝えするぞ。

コレクションとしても楽しめるＴＣＧ登場!

コナミの人気恋愛ＳＬＧ『ときめきメモリアル』が、今度はカードゲームになったぞ。カードは全部で200種類。思い出の名場面が満載で、コレクションしても楽しめるのだ。特にホログラム仕様のスペシャルカードはファン必見の美しさだぞ!!

ときめきメモリアル カードゲーム

▶８月19日予定 ▶スターターパック(50枚入り・¥1,500[税別])／拡張パック(10枚入り・¥300[税別]) ▶コナミ

EVENT イベント 週末は秋葉原で……♥

「Little Lovers SHE SO GAME」サマーキャンプ in AKIHABARA

▲６人の少女との交流が楽しめる“すごろく”ゲーム。

豪華企画が満載のイベントをチェック!!

８月発売予定のＮＴＴ出版のＴＢＬ『Little Lovers SHE SO GAME』のイベントが、７月10日・11日に東京・秋葉原で開催されるぞ。当日は出演声優のイベントや試遊台の設置を予定。さらに配布チラシを持って協賛店でソフトを予約すれば、限定グッズがもらえるキャンペーンも実施するのだ。

Little Lovers SHE SO GAME サマーキャンプ in AKIHABARA

- ▶７月10日(13:00～19:00)、11日(11:00～18:00) ▶入場無料
- ▶秋葉原第５電波ビル(ＪＲ秋葉原駅・電気街口に降りてすぐ)

GOODS 新製品 「Ｇ.Ｆ.(ガーディアンフォース)」がフィギュアで蘇る!

壽屋フィギュア情報

▲細部まで再現した脅威の完成度。思わず欲しくなるぞ!!

おまけフィギュアも付いて（例：ゲルベロスにはアンジェロ)、価格は¥2,800～¥6,800(税別)だぞ!!

あの「Ｇ.Ｆ.」たちが３Ｄで完全再現!!

数多くのゲーム、アニメキャラクターをフィギュア化してきた壽屋から、今月も新たな作品がリリースされるぞ。今回ラインナップに登場したのは、スクウェアの超大作ＲＰＧ『ファイナルファンタジーVIII』からガーディアンフォースのイフリート、オーディン、ケルベロス、セイレーン（すべて塗装済み完成品、アクショントイ)、そしてスコールのライバル、サイファー・アルマシー（ソフビ製の塗装済み完成品）の計５体。完成度は折り紙付きなのだ!!

はみ出し 電撃情報ステーション

●マーノメイド体験版をプレゼント……

８月５日にエクシング・エンタテイメントより発売のＲＰＧ『マーノメイド』。各店頭で、今予約すると、体験版と絵本(山田章博氏・画）がプレゼントされるキャンペーンを実施中だ。これを記念して同ソフトの体験版を20名様にプレゼント。希望者は住所・氏名・年齢を明記の上、〒101-8305 ㈱メディアワークス・ＤＰＳ「Ｍ体験版」係まで。しめ切りは７月22日(消印有効）だぞ!!

●あの「勇者シリーズ」がデータコレクションに……

メディアワークスより発行のデータコレクションシリーズに、新たな一冊が加わったぞ。今回はサンライズの有名ＴＶシリーズ「勇者シリーズ」より「勇者警察ジェイデッカー」だ。メインメカやキャラクターの設定はもちろん、舞台となる世界の詳細な設定や、時代背景なども徹底解説！ ファン必須のアイテムだぞ。現在発売中で価格は¥950（税別)。なお発売は角川書店です。

アトラスとマーカスが贈る話題作

『EARLY REINS（アーリーレインズ）～荒野の天使たち～』イベント開催!!

ゲームメーカー・アトラスと、『センチメンタルグラフティ』などでおなじみのマーカスが、共同で開発しているＰＳソフト『アーリーレインズ～荒野の天使たち～』。このソフトの発表を記念したイベントが、８月13日、東京・有明のＴＦＴホールにて開催されることになったぞ。当日は、コミックの祭典「コミックマーケット」の開催日。会場もすぐ近くなので、コミケの帰りにちょっと寄ってみるのもいいかも。トークショーやグッズ販売など、充実したイベントが楽しめそうだぞ！

8月13日、有明・TFTホールに7人の天使が降臨する!!

このイベントの目玉は、本作の出演声優さんが勢ぞろいするトークショー。ヒロイン役を演じる声優さん７人から、いったいどんな話がとび出すのか？　時間は、16：00～17：30。声優ファンなら、このイベントは見逃せない！

イベント概要

- ●ヒロイン役の声優によるトークショー
- ●開発スタッフによるゲーム説明、制作ウラ話など
- ●限定グッズの販売（※）
- ●スーパープリクラ21限定バージョン設置

■開催日：1999年8月13日（金）
■時　間：開場15:00　開演16:00（予定）
■チケット：限定前売り　2,000円（税別）
■会　場：東京ファッションタウン TFTホール1000
（東京都江東区有明３－１ TFTビル西館２Ｆ）

チケット取り扱い店
●全国アニメイト各店
●全国ゲーマーズ／博多店（TEL.092-434-6868）／池袋店（TEL.03-3985-3232）／新宿店（TEL.03-3225-5996）／秋葉原店（TEL.03-5298-2015）／スクエア店（TEL.03-3252-9600）／松戸店（TEL.047-394-8247）／横浜店（TEL.045-317-4321）／長野店（TEL.026-266-7626）／京都店（TEL.075-255-1770）／なんば店（TEL.06-6630-0404）
●コスパショップ／渋谷店（TEL.03-3770-3383）／心斎橋店（TEL.06-6251-5760）

CV:大沢千秋
こんなにかわいい娘が、リボルバーを操るなんてビックリ！　コスプレしてみたい！

CV:三森愛子
西部劇はウエスタン村（笑）でしか体験したことのない私ですが、今回は楽しみです。

CV:佐々木瑶子
西部劇の女性って、かっこ良くってセクシーで、憧れてしまいます。魅力的に演じたいですね。

CV:川上末遊
神秘的な感じの女の子ですね。おとなしそうだけど芯が強そう。そのギャップをうまく演じたいな。

CV:水谷優子
ヘレンはドレスの下に、ガーターベルトで銃を隠しているらしいんです。キャ～！　かっこいい!!

CV:竹内順子
個人的には大好きな役です。受け身じゃなくて、自分から戦いに行く女の人ってかっこいいと思うな。

CV:小西寛子
西部劇は、ぜひやってみたかったのでアフレコが楽しみ。役柄もすごく私に似てますね。

アーリーレインズとは？

「人間ドラマ」を取り入れた西部劇AVG!!

●アーリーレインズ～荒野の天使たち～
●今冬発売予定　●アトラス
●価格未定　●AVG
●CD2枚組　●MC（ブロック数未定）
●DS（AC非対応）

西部の街で保安官助手となったプレイヤーが、７人のヒロインとともに、さまざまな難事件を解決していくAVG。西部が舞台というだけあって、敵との戦闘はもちろん銃撃戦。ここでは、SLG的なシステムが採用されていて、１つの判断が生死を分ける緊迫した戦いが繰り広げられるぞ。

◀さまざまなコマンドを駆使して、敵を倒そう。

▶敵との銃撃戦。コマンドを指定すると銃の射程範囲が現われるぞ。

▲街ではさまざまな事件やイベントが巻き起こる！

※画面は開発中のものです。

HPで最新情報をチェック!

現在、アトラスとマーカスのホームページでは、それぞれ『アーリーレインズ』の最新情報を公開中。また、キャラクターのビジュアルメールが送れるHPもあるので、こちらにもアクセスしてみよう。

●アトラスHP
http://www.atlus.co.jp/

●マーカスHP
http://www.marcus.co.jp/

●キャラクターアニメーションカードHP
http://jp.ynot.com/

※グッズの販売は、会場のエントランスにて行われるためチケット不要です。

アークザラッド

'95年に発売され「光と音のＲＰＧ」と賞賛された、ＰＳ初期の名作ＲＰＧ。少年アークが人類の遺産のこめられた「聖柩」を求めて仲間と旅立つ物語だ。

▲当時としては圧倒的に美しいグラフィックが評判に。ザ・ベスト版も大ヒットを記録した。

▼ＴＶアニメ版「アーク」も、毎週月曜夜７時から、ＷＯＷＯＷにて放送中！

『アークザラッド』の魅力を108枚に凝縮

大ヒットを記録したRPGシリーズの、記念すべき第１作目『アークザラッド』。そのイメージを忠実に再現したトレカ、「アークザラッド オフィシャルカードコレクションー「アークザラッド」編ー」が、SCEＩから発売中。今回はその魅力に迫るぞ!!

アークザラッド オフィシャルカードコレクション ー『アークザラッド編』ー
- ○発売中
- ○¥300（１パック10枚入・税別）
- ○SCEＩ

カードは全108種類

全108枚のカードには、未発表データを多数収録。特別企画として、「アークⅡ」に登場するサニアの占いカードも入っているぞ。さらに、メタリック加工のＳＰカード９種類も存在するのだ。

- ●キャラクターカード（９種）…個人データも満載のメインキャライラストを収録。
- ●イラストカード（９種）…各キャラの持つ背景設定を、イラストとともに解説。
- ●特殊能力カード（９種）…各キャラの使う特殊能力を、データとともに紹介。
- ●モンスターカード（27種）…はやしひろし氏の描き下ろしのモンスターイラスト。
- ●[illegible]…ゲームに登場する召喚獣を描き下ろしイラストで収録。
- ●[illegible]…秘密イベントの条件を一挙に公開。
- ●[illegible]…「アークⅡ」に登場したサニアの占いカードを完全再現。
- ●[illegible]…全部集めると２枚の絵に。裏面にカードリストを収録。
- ●[illegible]…定評のある美しいムービーシーンを完全カード化。

➡召喚獣カード

➡イラストカード

➡スペシャルカード

"Ⅱ"も制作中!!

さらに７月30日には【ー『アークザラッドⅡ』編・上ー】の発売も決定。大作『アークⅡ』を、上・下編の２つにわけて完全カード化。第１弾に引き続き、様々な特典や企画が用意されているぞ。

◀この【「Ⅱ」編】について は、次号のこのページでさらにくわしく紹介していく予定だぞ。

ムービックからグッズも登場

アニメ版「アーク」の下敷き（¥250・税別）などのグッズも、ムービックから発売されている。全国のアニメイト各店で発売中なのでチェック！

How to buy?

今回紹介したグッズはここで買える! オススメのショップを紹介!!

今回紹介したトレカは、右で紹介しているお店で発売中。このお店は、ＳＣＥＩが「アークのトレカを買うのにオススメ！」している、通称「フラッグショップ」と呼ばれるモノ。興味を持ったキミはぜひ一度のぞいてみよう。「フラッグショップ」は、次号でも紹介するぞ。また、商品のお問い合わせは下記（インフォメーションセンター）まで。

TEL 03-3475-7444
受付時間:10:00〜17:30（土日・祝日休業）

特別企画:アークザラッド オフィシャルカードコレクション フラッグショップリスト

●北海道：アニメイト 札幌店/イエローサブマリン 札幌店/ヨドバシカメラ 札幌店 ●青森県：（有）工藤模型 ●岩手県：ＴＶパニック 一関店/（有）さわや書店 ＭＯＭＯ店 ●宮城県：アニメイト 仙台店/シーガル 泉バイパス店/ヨドバシカメラ 仙台店/ＴＶパニック 佐沼店/シーガル 古川店 ●福島県：アニメイト 郡山店/イエローハウス/シーガル 福島店 ●栃木県：トマトクラブ 佐野店/アニメイト 宇都宮店 ●群馬県：エブリデイ 太田店/トマトクラブ 館林店 ●千葉県：イエローサブマリン 千葉店/マジカルガーデン 稲毛店/ヨドバシカメラ 千葉店/イエローサブマリン 千葉店/クリスティーズ 船橋店/モトナワールド 船橋北口店/Ｐ＆Ｈ 津田沼店/ゲーマーズ 松戸店/モトナワールド 南行徳店/ディスクユニオン Ｐiw柏店 ●埼玉県：ディスクユニオン Ｐiw北浦和店/アニメイト 大宮店/トマトクラブ 久喜店 ●東京都：イエローサブマリン 渋谷店/マーク 渋谷店/クリスティーズ 渋谷店/アニメイト 渋谷店/ゲーマーズ 新宿店/ヨドバシカメラ 新宿東口店/ヨドバシカメラ 新宿西口本店/イエローサブマリン 新宿店/グランドスラム 新宿店/イエローサブマリン ハイパーアリーナ/書泉ブックマート/ディスクユニオン Ｐiw神保町店/ゲーマーズ 秋葉原店/石丸電気 ゲームワン/ゲーマーズ ゲーマーズスクエア店/イエローサブマリン 秋葉原ゲームショップ/クリスティーズ 池袋店/ゲーマーズ 池袋店/アニメイト 池袋店/イエローサブマリン 池袋店/㈱芳林堂書店 コミックプラザ/ディスクユニオン Ｐiw下北沢店/ヨドバシカメラ 上野駅前店/モトナワールド 瑞江店/ダイシン百貨店/喜屋ホビー/ヨドバシカメラ 八王子店/アニメイト 町田店/ヨドバシカメラ 町田駅前店/ディスクユニオン Ｐiw吉祥寺店/アニメイト 吉祥寺店/ディスクユニオン Ｐiw国立店

＊このほか、ダイエー玩具売場 トレーディングカードコーナー（約200店）と、全国のアニメイトでも発売中。

■今回は北海道〜東京までを紹介。次回は神奈川から沖縄までを紹介するぞ!!

ＳＣＥＩ関連グッズの情報は、ＧＡＲＡＧＥ（ＳＣＥＩの公式ホームページ）にさらにくわしく載っているぞ。ここではゲームやグッズなどのＳＣＥＩ関連商品の最新情報や、通信販売コーナーなども開設されており、ＳＣＥＩに関しては何でも来い！ の心強いＨＰなのだ。アクセスが可能な人は、ぜひ１度チェックしておこう!!

Go!

まんが／咩人

増刊D21は……なんと驚異の２枚組み！
さらにサービス価格、定価はすえおき980円!!!!
それもこれも貴方が毎号買ってくれるから。
次号本誌Vol.115には恒例激厚付録も付いてくる！
こりゃ今年の夏もDPSにおまかせだね！　いやマジで。

増刊電撃プレイステーションD21（Vol.114）
●7月15日（木）発売

■体験版：トロンにコブン：Lの季節：黒い瞳のノア：リモートコントロールダンディ：ゲッターロボ大決戦！：ジェイルブレイカー：どこでもいっしょ：激走トマランナー：パネキット：俺の料理：メディーバル～甦ったガロメアの勇者～：LORD OF MONSTERS：
■ムービー：アクアノートの休日2：ECHO NIGHT #2～眠りの支配者～：Lord of Fist：サイフォンフィルター：みんなのGOLF 2：THE BOOK OF WATERMARKS：MDK

要注意
次号本誌は極厚116ページ付録
攻略ステーションSPVol.11付き！
本誌電撃プレイステーションVol.115
●7月23日発売

イラスト／

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 6月7日～6月20日

売り上げNO.1の『スーパーロボット大戦CB』には、シリーズ初の対戦モードが遊べるおまけDISCも同梱で、かなりお得だと評判だぞ。

売り上げTOP20

1 スーパーロボット大戦コンプリートボックス

『第2次』『第3次』『EX』に新要素を追加して収録。だけど1本分のお値段。

■バンプレスト
■6月10日■S・RPG
■¥6,800■171,734
初登場

2 Racing Lagoon

横浜最速の走り屋を目指すRPG。最後の夜・12夜目には意外な結末が…。

■スクウェア
■6月10日■RPG
■¥5,800■89,705
初登場

3 ダンスダンスレボリューション

全く衰えない『DDR』人気。『～2nd Remix』は8月26日に登場予定。

■コナミ
■4月10日■ETC
■¥5,800■57,266
前回3

4 SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード

カッコいいプレイができたら、リプレイモードで鑑賞すると満足度アップ！

■カルチュア・パブリッシャーズ
■4月22日■TBL
■¥1,500■34,178
前回4

5 SPRIGGAN LUNAR VERSE

大量に用意されている隠しステージに行くには下準備が必要なことも。

■フロム・ソフトウェア
■6月17日■ACT
■¥5,800■31,690
初登場

順位	タイトル	データ	前回
6	エースコンバット3 エレクトロスフィア	■ナムコ／5月27日／STG／31,297	前回1
7	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	■コナミ／5月27日／ETC／28,829	前回2
8	俺の屍を越えてゆけ	■SCEI／6月17日／RPG／24,506	初登場
9	パチスロ アルゼ王国	■アルゼ／6月3日／SLG／19,325	前回6
10	せがれいじり	■エニックス／6月3日／ETC／16,965	前回10
11	みんなのゴルフ（ザ・ベスト）	■SCEI／3月25日／SPG／15,441	前回9
12	'99甲子園	■魔法／6月17日／SLG／15,394	初登場
13	ワールドスタジアム3	■ナムコ／4月8日／SPG／12,693	前回7
14	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／8,860	前回12
15	モンスターファーム2	■テクモ／2月25日／SLG／8,533	前回18
16	ミスティックドラグーン	■エクシング・エンタテイメント／6月17日／RPG／8,335	初登場
17	カルドセプトエキスパンション	■メディアファクトリー／5月1日／TBL／8,288	前回8
18	デジモンワールド	■バンダイ／1月28日／RPG／8,272	前回19
19	beatmania(ビートマニア)	■コナミ／98年10月1日／ETC／8,055	前回16
20	必殺パチンコステーション5～テラマイッタ&いれてなんぼ～	■サンソフト／6月10日／SLG／7,184	初登場

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	■スクウェア／7月15日／A・RPG／55,692	前回1
2	ドラゴンクエストVII	■エニックス／99年予定／RPG／39,842	前回2
3	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	■パイオニアLDC／秋予定／AVG／32,559	前回16
4	SDガンダム G GENERATION-0	■バンダイ／8月5日／SLG／25,276	前回9
5	Lの季節 A piece of memories	■トンキンハウス／8月5日／AVG／24,419	前回7
6	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	■メディアワークス／12月9日／SLG／21,180	初登場
7	アークザラッドIII	■SCEI／秋予定／RPG／19,884	前回4
8	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	■SCEI／9月予定／RPG／19,451	前回3
9	グランツーリスモ2	■SCEI／9月予定／RCG／17,290	前回6
10	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	■チュンソフト/エニックス／9月15日／RPG／15,561	前回10
11	マクロス VF-X2	■バンダイビジュアル／8月予定／STG／14,264	再登場
12	ジョジョの奇妙な冒険	■カプコン／夏予定／対戦ACT／12,103	前回18
13	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	■バンダイ／冬予定／SLG／11,671	前回17
14	バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮)	■カプコン／発売日未定／AVG／10,806	前回5
15	フロントミッションサード	■スクウェア／夏予定／S・RPG／10,374	前回14
16	実況パワフルプロ野球'99開幕版	■コナミ／7月22日／SPG／9,942	前回11
17	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	■アリカ／8月5日／AVG／9,510	前回19
18	サイキックフォース2	■タイトー／10月7日／対戦ACT／9,077	前回13
19	ワールドツアーコンダクター～世界夢紀行～	■TYO／8月26日／AVG／8,645	初登場
20	ギターフリークス	■コナミ／7月29日／SLG／8,213	初登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア／2月11日／RPG／50,552	前回1
2	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／22,705	前回5
3	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／16,858	前回7
4	幻想水滸伝II	■コナミ／98年12月17日／RPG／15,129	前回4
5	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／14,264	前回6
6	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／12,535	前回8
7	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／12,103	前回2
8	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／10,806	前回16
9	サガ フロンティアII	■スクウェア／4月1日／RPG／9,510	前回3
10	スーパーロボット大戦 コンプリートボックス	■バンプレスト／6月10日／S・RPG／8,645	初登場
11	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／8,213	前回13
12	エースコンバット3 エレクトロスフィア	■ナムコ／5月27日／STG／7,348	初登場
13	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／6,916	前回11
14	バイオハザード 2	■カプコン／98年1月29日／AVG／6,484	前回15
15	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／6,052	前回10
16	ワイルドアームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／5,187	前回9
17	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／4,755	再登場
18	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／4,323	前回20
19	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／6,052	前回12
20	ダブルキャスト	■SCEI／98年6月25日／AVG／5,187	前回17

ランキングトピック

今回の集計期間で発売から約10週間を迎えたにもかかわらず品薄状態の『ダンスダンスレボリューション』。専用コントローラとマナーマットはマメにお店をチェックしよう。【6月29日調べ】

ショップ①▶アミューズメントショップコング(千葉県)おやじ：葛西聡さん

当店はロボ、車好きのお客さまが多いこともあり、『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』(バンプレスト）と『Racing Lagoon』(スクウェア）が人気を集めています。週末には『ダンスダンスレボリューション』(コナミ)の専用コントローラを探していたお母さんと10代のお子さんが喜んで購入されていくことが多いですね。そんな様子を見るのがうれしいので、苦労してでも仕入れるようにしています。今後発売されるものでは、予約が日々増えつつある『SDガンダム G GENERATION-0』(バンダイ）に期待しています。

ショップ②▶ドキドキ冒険島矢吹店(福島県)店長：会田太郎さん

『スーパーロボット大戦コンプリートボックス』は、値段が高めなのにもかかわらずよく売れました。『ダンスダンスレボリューション』は相変わらず人気が高く、当店では品薄状態が続いています。『SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード』(カルチュア・パブリッシャーズ）も引き続き人気ですが、最近は『～チェス』も動き始めています。予約数の多いのはやはり『DINO CRISIS』(カプコン)、『聖剣伝説』(スクウェア）で、それに続くのが『SDガンダム GGENERATION-0』といった感じでしょうか？

データ提供協力:ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容/ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●応募規定/

【長編】=400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。

【短編】=400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。

①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。

②あらすじ(800字以内)

●応募資格=不問。

●選考方法/

◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。

◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)◆安田均(作家)/◆深沢美潮(作家)
◆広井王子(作家)/◆松本悟(サンライズ アニメプロデューサー)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

●募集内容/ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。

●応募規定/B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
☆応募作品には、別紙にセットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を読んで応募をしたのかを明記して添付すること。
☆作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●応募資格=不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法/

◆2000年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。

◆2000年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略) ◆天野喜孝(イラストレーター)
◆出渕 裕(メカデザイナー、イラストレーター)
◆衣谷 遊(漫画家)
◆宮野洋美(電撃文庫編集長)

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●募集内容/ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定/

◆ストーリーコミックは24~41P

◆ギャグ・コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上

◆4コマなどのコマコミックは10本以上

◆原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ

◆B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。

◆作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

(図: 270mm / 300~365mm / 180mm / 230~260mm)

●応募資格=不問。

●選考方法 2000年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。

◆第1回締め切り	1999年7月10日 [通過者発表、ガオ!11月号〈9/27発売〉]
◆第2回締め切り	1999年10月10日 [通過者発表、ガオ!2月号〈12/27発売〉]
◆第3回締め切り	2000年1月10日 [通過者発表、ガオ!5月号〈3/27発売〉]
◆最終締め切り	2000年4月10日 [通過者発表、ガオ!8月号〈6/27発売〉]

それぞれの予選で最終候補を4~5作品選出する。
予選を通過した約20作を対象として、2000年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員(敬称略)◆永井 豪(漫画家)
◆雨宮慶太(映画監督)
◆押井 守(映画監督)
◆佐藤辰男(メディアワークス社長)

●特典 ◆各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
◆優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
◆各予選のアドバイスをする作家 第1回予選/吉富 昭仁 第2回予選/ビトウ ゴウ 第3回予選/あかほり さとる

応募の掟

応募要項 ●あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス『第7回 電撃ゲーム大賞○○○部門』係

●最終締め切り 2000年4月10日(当日消印有効)

●発表 2000年8月中旬より、以下の媒体にて発表する予定です

◆「電撃」の各誌上 『電撃NINTENDO 64』『電撃HOBBY MAGAZINE』『月刊電撃コミック ガオ!』『電撃G'sマガジン』『電撃PlayStation』『電撃Dreamcast』『電撃王』『電撃Animation magazine』『電撃hp』『コミック電撃大王』

◆メディアワークスのホームページ上 http://www.mediaworks.co.jp/

◆ラジオ「電撃大賞」(文化放送、ラジオ大阪)

※複数応募可。ただし、1作品ずつ(イラスト大賞は1セット)別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

発表! 第6回電撃ゲーム3大賞【第1次選考通過者】電撃ゲーム小説大賞 ●応募総数1,326作品

兵藤叶(京都府)『聖法の血族』/根本勝二(神奈川県)『機械仕掛けの女神』/朝比奈ひろ子(神奈川県)『エンジェルズ・ウイング』/沖房泡音(東京都)『晴れのち快晴っ!』/一色銀河(兵庫県)『若草野球部狂想曲 ボーンヘッド』/丹藤武敏(東京都)『自衛官日賀井甚太 PKO大騒動』/福田衛児(埼玉県)『霧に浮かぶマザーボード』/雅彩人(千葉県)『靴下の中のサンタクロース』/野雨峰子(宮崎県)『地球の悪魔』/井上龍一(福岡県)『Bオニキス·the·S·S~スターシップBオニキス』/浦上史樹(東京都)『涅槃の破壊神』/久山直樹(福岡県)『世継ぎにまつわる物語』/緒方宏毅(東京都)『蒼き瞳の天馬』/遠間純(兵庫県)『パブロ・ヴァンプの夜』/鷲中七郎(大阪府)『絶滅前線』/島原海(秋田県)『朝来ぬ街に影は伸びる』/辻元佳史(千葉県)『アドラーベルクの黒騎士』/由仁人(神奈川県)『定義はいらない』/風来坊主(千葉県)『キセキノココロ』/浅森龍平(福井県)『義士と異能者』/小林壮一郎(滋賀県)『妖警祭』/太田あきよし(東京都)『熱風の獅子』/紅紋二郎(岐阜県)『MONSTERS』/あべともみ(岩手県)『BE ALIVE』/椎堂桜子(愛知県)『ダブル・ラビリンス』/桂井靖彦(大阪府)『凶都大乱~拝み屋曾庵 幕末秘剣録~』/斎藤政徳(富山県)『ロレストリア英雄伝』/香月優(青森県)『サキュバスの方程式』/サナダシン(山梨県)『爆殺! 銀河流星拳』/円山園子(東京都)『勝ち戦の君』/水母海月(兵庫県)『魔縫使い・る~ほ』/桜升一樹(東京都)『GAL』/さとくらじん(東京都)『赤貧暴走巫女ななこ参上!』/林輝幸(北海道)『忘れないでください 私の命が風にすぎないことを』/山崎義彦(埼玉県)『パラレル・ネバーランド』/寺島由人(茨城県)『クォンタム・ハザード』/神狩竜司(千葉県)『学園摩訶不思議』/窪田真治(福岡県)『ソーサラス・ソードスミス MAJIN BREAKER』/掛布真代(岐阜県)『昴、乱世に泣く』/唐木田とひろ(長野県)『ウズモの王女』/万城目康(東京都)『青い薔薇の血族』/佐山知之(茨城県)『命-MIKOTO-』/紫月洋平(東京都)『Bloody×3』/滝晴美(静岡県)『夢界異邦人~白い迷宮都市~』/杉村和比古(福岡県)『カタカムナ』/榎野英彦(埼玉県)『ピクニックは終末に』/流地弥生(奈良県)『夏幻想話』/藤原佑(北海道)『SCOOP DETECTIVE』/連子(三重県)『爆裂ネオテニー ばぶちゃん』/江田敬(岡山県)『カルバーン戦線脱出大作戦』/上田学(大阪府)『気まぐれ魔人の冒険』/織屋ユウ(奈良県)『ようこそ、かもネギ亭へ!』/中島禎之(宮城県)『いつか闇のむこうへ』/神宮寺右京(東京都)『ベセルクス・ラビ:「ラビ・リ・バース」』/矢薙蒼依(埼玉県)『アル・ディシオの剣』/矢野智司(愛媛県)『死の女』/川口洋(広島県)『ワームホール』/三月吹雪(北海道)『第七のラッパが鳴るとき』/富原直之(北海道)『サリュード』/真加瀬也幸(愛媛県)『聖戦2013』/六法氷樹(千葉県)『ノルン/十六夜桀(東京都)『心術使い』/荒野匡昭(富山県)『魔女の福音』/桜井ユウ(千葉県)『ラボラトリー・クライシス』/時雨沢恵一(神奈川県)『「キノの旅」-the Beautiful World-』/中村恵里加(東京都)『ダブルブリッド』/鈴木健仁(埼玉県)『幽霊は好きですか?』/高林三國(埼玉県)『神之木~過去の遺産~』/和泉蒼(東京都)『復讐の果てに見えるもの』/大川広氏(北海道)『女神の微笑み』/渡部なぎさ(岐阜県)『浄化の灯火~全都決壊説話~』/村上すおう(神奈川県)『星幽怪盗 ~The Astral-phantom-thief "DODGSON"~』/荒太郎(東京都)『大蛇』/暁子雲(埼玉県)『ムーン・スマイル』/風味三郎(埼玉県)『傀儡操師 陣内五郎 夜光蟲』/坂木恵(兵庫県)『ドライブに行こう!』/石崎洋司(東京都)『ガイアノイド王立愚連隊 胎動編』 【以上、77名77作品】順不同

次号115号は、夏休み攻略スペシャル第2弾!!『聖剣伝説』『DINO～』『ペルソナ2』『ジャス学2』などなど熱～く大攻略! 恒例の攻略Station付録つきでお届けします!

●Coming Soon!

トロンにコブン/SDガンダムGGENERATION-0/Lの季節/みんなのGOLF2/スパロボCB/アークザラッドIII/実況パワフルプロ野球'99開幕版/リトルプリンセス など

電撃PlayStation Vol.115は7月23日(金)発売

表紙イラスト●聖剣伝説 LEGEND OF MANA
© 1999 スクウェア
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

イラスト/岩瀬さとみ

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

次号D21は、怒濤の夏休み快進撃号!! CD-ROMは通常盤+SCEIスペシャルDISCの2枚組! 謎の新企画、電撃ミュージアムも始動してボリュームたっぷり! でも定価は据え置きだっ!!

電撃PlayStation D21 次号D21は7月15日(木)発売

電撃PlayStation Vol.113

1999年7月23日発行 第5巻 第20号 通巻109号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン
■DTP ローヤル企画 スタジオ・サン
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

[編集長]渡部雅人
[副編集長]佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]千木良慎二、羽岡義晴
[編集]秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、中村需志、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行]中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸
[アシスタント]飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、ローヤル企画、高野册
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のもの、緑の行のタイトルは次世代プレイステーション（仮称）のものです。価格はすべて税別です。

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	8日	ヴァンダルハーツII～天上の門～	コナミ	¥5980	S·RPG	86
2	8日	遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル ザ・ベスト	コナミ	¥2800	SLG	
3	8日	DX社長ゲーム	タカラ	¥5800	TBL	
4	8日	Acid(アシッド)	たき工房	¥4800	PZG	
5	8日	ポケットファミリー～しあわせ家族計画～	ハドソン	¥5800	SLG	
6	8日	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800	TBL	
7	15日	ふぃんがあ★ふらっしんぐ	アフェクト	¥4200	PZG	108
8	15日	シティーブラボー!～ポップ・コレクション1280円vol3～	アルトロン	¥1280	SLG	
9	15日	[illegible]	アルトロン	¥1280	STG	221
10	15日	バーガーバーガー 2	ギャップス	¥5800	SLG	107
11	15日	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	¥6800	A·RPG	48,106
12	15日	THE BOOK OF WATERMARKS	SCE	¥6800	AVG	108,172
13	15日	Startling Odyssey —Blue Evolution	ノイ・フォース	¥6800	RPG	108
14	22日	バルディッシュ～クロムフォートの住人たち～	イマディオ	¥5800	RPG	108,219
15	22日	トロンにコブン	カプコン	¥5800	ACT	107,192
16	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	108
17	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.13 THEレース	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	RCG	108
18	22日	GERMS(ジャームズ) 狙われた街	ケー・アイ・ジェイ	¥5800	RPG	108
19	22日	実況パワフルプロ野球'99開幕版	コナミ	¥5800	SPG	106,200
20	22日	CINEMA英会話シリーズVol.6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
21	22日	SuperLite1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500	SLG	108
22	22日	SuperLite1500シリーズ テナントウォーズα	サクセス	¥1500	TBL	
23	22日	SuperLite1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500	TBL	108
24	22日	SuperLite 1500シリーズ 麻雀II	サクセス	¥1500	TBL	108
25	22日	激走 トマランナー	SCEI	¥5800	RCG	108,164
26	22日	どこでもいっしょ	SCEI	¥3800	ETC	107,152
27	22日	海のぬし釣り－宝島に向かって－	パック・イン・ソフト	¥4800	RPG	107
28	22日	クイズ キャラおみトン! 東映特撮ヒーローPART1	バンプレスト	¥3800	ETC	108
29	22日	リモートコントロール ダンディ	ヒューマン	¥5800	ACT	107
30	22日	シミュレーションプロ野球'99	ヘクト	¥5800	SLG	108
31	29日	ボンバン・タンクス!	エニックス	¥5800	対戦ACT	
32	29日	ラクガキショータイム	エニックス	¥5800	対戦ACT	
33	29日	ギタ フ クス	コナミ	¥5800	SLG	
34	29日	グリントグリッター	コナミ	¥5800	AVG	
35	29日	みんなのGOLF2	SCEI	¥5800	SPG	158
36	29日	ストリートスクーターズ	TYO	¥5800	RCG	
37	29日	ルームメイト～井上涼子～	データム・ポリスター	¥5800	SLG	218
38	29日	影牢～刻命館 真章～(ザ・ベスト)	テクモ	¥2800	ACT	
39	29日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
40	29日	ガンバレット(ザ・ベスト)	ナムコ	¥オープン	STG	
41	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	対戦ACT	
42	29日	ブレイスタジアム4 不滅の大リークナー	バンプレスト	¥5800	SPG	216
43	29日	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800	S・RPG	18
44	7月	西陣パチンコ天国 EX	ケイエスエス	¥5800	SLG	

●8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
45	5日	栄冠は君に4	アートディンク	¥5800	SLG	
46	5日	アニメチックストーリーゲーム カードキャプターさくら	アリカ	¥6300	AVG	226
47	5日	～浜村淳の実話怪談～大幽霊屋敷(廉価版)	ヴィジット	¥1980	AVG	
48	5日	Meremanoid～マーメノイド～	エクシング エンタテイメント	¥5800	RPG	222
49	5日	装甲機動隊L A P D	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	ACT	
50	5日	ロックマン	カプコン	¥2800	ACT	221
51	5日	SIMPLE1500シリーズ vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
52	[illegible]	[illegible] (KOEI The Best)	コーエー	[illegible]	S・RPG	
53	5日	ゼルドナーシルト Spesial(KOEI The Best)	コーエー	¥2800	S・RPG	
54	5日	金田一少年の事件簿3～青龍伝説殺人事件～	講談社	¥5800予定	AVG	
55	5日	syphon filter	スパイク	¥5800	ACT	
56	5日	MDK(エム・ディ・ケイ)	SCEI	¥5800	ACT	166
57	5日	パネキット	SCEI	¥5800	SLG	163
58	5日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
59	5日	…いる!(THE BEST タカラモノ)	タカラ	¥2800	AVG	
60	5月	チョロQ ワンダフォー!	タカラ	¥5800	RCG	210
61	5日	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～(THE BEST タカラモノ)	タカラ	¥2800	AVG	
62	5日	トランスフォーマー ビーストウォーズ THE BEST タカラモノ	タカラ	¥2800	ACT	
63	5日	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥2800	SLG	
64	5日	ゆうわくオフィス恋愛課 THE BEST タカラモノ	タカラ	¥2800	SLG	
65	5日	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト	¥4200予定	AVG	
66	5日	テクコレ1 THUNDER FORCE V PerfectSystem	テクノソフト	¥2500	STG	
67	5日	テクコレ2 Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	¥2500	RPG	
68	5日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800	SLG	
69	5日	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	¥6500	AVG	204
70	5日	Lの季節 A piece of memories 初回限定版	トンキンハウス	¥6500	AVG	204
71	5日	Cybernetic EMPIRE サイバネティック エンパイア	日本テレネット ウルフチーム	¥5800	AVG	
72	5日	SDガンダム GGENERATION－0	バンダイ	¥6980予定	SLG	14
73	5日	マリア2 受胎告知の謎	ブレイク	¥6800	AVG	
74	5日	ECHO NIGHT #2 眠りの支配者	フロム・ソフトウェア	¥5800	AVG	
75	12日	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	アスク リズミックス	¥3800	RPG	219
76	12日	SIMPLE1500シリーズ vol.14 THE [illegible]	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	ACT	
77	12日	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800	SLG	
78	12日	ポケットチューナー	リバーヒルソフト	¥2800	SLG	
79	19日	太閤立志伝III	コーエー	¥6800	S·RPG	
80	19日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	
81	26日	スペクトラルフォース 愛しき邪悪	アイディアファクトリー	¥5800予定	SLG	
82	26日	ガレリアンズ	アスキー	¥6800	AVG	22
83	26日	東京惑星プラネトキオ	アスミック エース エンタテインメント	¥5800	AVG	
84	26日	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版 日経映像	¥6800予定	TBL	
85	26日	ノルムイ ノルムイ	カルチュア パブリッシャーズ	¥3000	RPG	
86	26日	スーパーバスフィッシング	キングレコード	¥5800	SPG	
87	26日	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800	SLG	
88	26日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	コナミ	¥5800予定	ETC	
89	26日	SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500	TBL	
90	26日	SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500	TBL	219
91	26日	SuperLite 1500シリーズ パンゲア	サクセス	¥1500	RPG	219
92	26日	SuperLite 1500シリーズ アンゴルモア	サクセス	¥1500	TBL	219
93	26日	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	¥5800	SLG	214
94	26日	[illegible]	SME	¥5800	SLG	214
95	26日	ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～	TYO	¥5800予定	AVG	
96	26日	パチスロ帝王2 [illegible]	メディアエンタテイメント	¥5800	SLG	
97	26日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定	RPG	
98	28日	ウイニングポスト4	コーエー	¥6800	SLG	
99	8月	名車列伝Greatest 70's<復刻版>	エポック社	¥2800	RCG	
100	8月	闘神伝 昴	タカラ	¥5800	対戦ACT	
101	8月	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	¥6800予定	STG	224
102	8月	アトランティス～ザ ロスト テイルズ～	ヒューマン	¥4800	AVG	
103	8月	MONACO GRANDPRIX racing simulation2	UBIソフト	¥5800	SLG	
104	8月	ABE'99(エイブ99)	リバーヒルソフト	¥6800	ACT	
105	8月	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800予定	AVG	

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
106	夏	ガイアマスター(仮)	カプコン	¥5800	TBL	
107	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦ACT	
108	夏	フロントミッション サード	スクウェア	未定	S·RPG	
109	夏	PAQA	SCEI	未定	ETC	
110	夏	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定	AVG	
111	夏	PARTS DIK	バンプレスト	¥5800	ACT	

●9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
112	2日	クロックアドベンチャー	コーエー	¥5800	ACT	
113	2日	ビシバシスペシャル2	コナミ	¥4800	ETC	217
114	9日	田中寅彦のウル虎流将棋 居飛車穴熊編	アークシステムワークス	¥3800	TBL	
115	9日	信長の野望 烈風伝	コーエー	¥9800	SLG	
116	9日	ビートマニア APPEND 4thMIX ～the beat goes on～	コナミ	¥2800予定	ETC	221
117	9日	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	コナミ	¥5800予定	SPG	202
118	9日	俺の[illegible]	SCE	¥5800予定	ACT	161
119	9日	フォーミュラニッポン99～レーシングドライバーになろう～	TYO	¥5800	RCG	220
120	9日	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	¥5800	SLG	219
121	14日	デジタルグライダー エアマン	アスク	¥5800	SLG	
122	14日	ポップンミュージック2	コナミ	¥4800予定	ETC	221
123	15日	[illegible]	チュンソフト エニックス	¥6800	RPG	196
124	22日	[illegible]	[illegible]	¥1500	SLG	
125	22日	[illegible]	[illegible]	¥1500	SLG	
126	22日	[illegible]	[illegible]	¥1500	RCG	
127	22日	BOYS BE 2nd Season	講談社	¥5800予定	SLG	
128	22日	Goo! Goo! SOUNDY	コナミ	¥4800	ETC	221
129	22日	アポカリプス	サクセス	¥4800	ACT	
130	22日	SuperLite 1500シリーズ カードII	サクセス	¥1500	TBL	
131	22日	SuperLite 1500シリーズ ゲームで青春	サクセス	¥1500	TBL	
132	22日	SuperLite 1500シリーズ 激突!四駆バトル	サクセス	¥1500	RCG	
133	22日	SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の四柱推命	サクセス	¥1500	TBL	
134	22日	[illegible]	ビクターソフト	¥2500	SLG	
135	22日	三昧シリーズ 湾岸トライアル	ビクターソフト	¥2500	RCG	
136	22日	ギルティ ギア復刻版	アークシステムワークス	¥2800	対戦ACT	
137	30日	FIGHTING ILLUSION V～K-1 GRAND PRIX'99～	エクシング エンタテイメント	¥5800	SPG	
138	30日	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980	S·RPG	
139	30日	PIXY GARDEN	エスコット	¥6300	SLG	208
140	30日	ヨシモトムチ・コ大決戦～南の島のゴロンゴ島～	SME	¥4800予定	A·RPG	219
141	30日	超発明BOYカニパン～HiRaMeK Wonderland～	タイトー	¥5800	RPG	215
142	[illegible]	PLANET [illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
143	9月	Neo ATLAS II	アートディンク	¥5800	SLG	
144	9月	ダービースタリオン99	アスキー	未定	SLG	
145	9月	FIFA99 [illegible]～featuring日本代表チーム～	エレクトロニック・アーツ スクウェア	¥5800	SPG	
146	9月	モンスターコレクション～仮面の魔道士～	角川書店 ESP	¥5800予定	TBL	
147	9月	Memories Off	キッド	¥6800予定	AVG	206
148	9月	グランツーリスモ2－GRAN TURISMO 2－	SCEI	未定	RCG	165
149	9月	ぼくのなつやすみ	SCEI	¥5800	AVG	162
150	9月	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	SCE	¥6800	RPG	156
151	9月	マイガーデン	テクノソフト	¥5800予定	SLG	
152	9月	レイクマスターズPRO－日本縦断黒鱒紀行－	DaZZ	¥5800予定	SPG	
153	9月	ラーメン橋	トミー	¥5800予定	SLG	
154	9月	マール王国の人形姫＋1(たすいち)	日本一ソフトウェア	¥3800予定	RPG	
155	9月	ゲッターロボ大決戦!	バンダイビジュアル	¥6800予定	S·RPG	225

●10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
156	7日	プラネットライカ	エニックス	未定	RPG	
157	7日	夕闇通り探検隊	スパイク	¥5800	AVG	
158	7日	サイキックフォース2	タイトー	¥5800	対戦ACT	
159	14日	Prism(仮)	アークシステムワークス	¥5800	AVG	
160	14日	光の島	アフェクト	¥5800	AVG	219
161	21日	1on1(廉価版)	ジョルダン	¥2800	SPG	
162	28日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800予定	TBL	
163	10月	ZEUS II Carnage Heart	アートディンク	¥6800	SLG	212
164	10月	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック エース エンタテインメント	未定	AVG	
165	10月	森の王国	アスミック エース エンタテインメント	未定	S·RPG	
166	10月	SD飛龍の拳 エピソード1～奥義の書～	カルチャーブレーン	¥3800	対戦ACT	
167	10月	[illegible]	[illegible]	¥1980	TBL	
168	10月	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥2800	対戦ACT	
169	10月	ジルオール	コーエー	¥6800	RPG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A·RPG●アクション·ロールプレイング　S·RPG●シミュレーション·ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
170	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	A・RPG	160
171	10月	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!	データイースト	¥5800予定	PZG	
172	10月	かえるの絵本～なくした記憶を求めて～	ビクターソフト	¥5800	RPG	
173	10月	サブマリンハンター鯱	ビクターソフト	¥5800	SLG	
174	10月	Pet Pet Pet	魔法	¥5800予定	SLG	
175	10月	ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン	ローカス	¥5800予定	RPG	

●11月発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
176	11月	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定	RPG	
177	11月	飛龍の拳「Zｉｏｖ」	カルチャーブレーン	¥3800	対戦ACT	
178	11月	fun fun! Pingu～ようこそ南極へ～	SME	未定	AVG	221
179	11月	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定	AVG	

●秋発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
180	秋	シルバー事件	アスキー	未定	AVG	
181	秋	トゥルー・ラブストーリー ファンディスク(仮)	アスキー	¥4800	ETC	
182	秋	グローランサー	アトラス	未定	RPG	188
183	秋	ポケラー	アトラス	未定	ETC	
184	秋	トンバ! ザ・ワイルドアドベンチャー	ウーピーキャンプ	¥5800予定	ACT	
185	秋	STAR WARS エピソード1～ファントム・メナス～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	AVG	
186	秋	ゲートキーパーズ	角川書店／ESP	¥6800予定	S・RPG	
187	秋	西遊記	コーエー	¥6800	S・RPG	198
188	秋	鬼眼城	講談社	¥5800予定	AVG	
189	秋	賭博黙示録カイジ(仮)	講談社	¥5800予定	AVG	
190	秋	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
191	秋	グランレストラン～料理&ワインの職人たち～	シスコンエンタテイメント	未定	SLG	
192	秋	シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者!	ジャレコ	¥5800	A・RPG	
193	秋	DEWPRISM(デュープリズム)	スクウェア	未定	A・RPG	
194	秋	ベイグラント ストーリー	スクウェア	未定	AVG	184
195	秋	アークザラッドⅢ	SCEI	未定	RPG	150
196	秋	クイズだらけの人生ゲーム～運と頭で大富豪!?～	タカラ	¥5800	TBL	221
197	秋	スプーキー・ブーキー!!～おばけのドキドキ大作戦～(仮)	TYO	未定	ACT	
198	秋	ルングルング～ドロシーの大冒険～	TYO	未定	AVG	
199	秋	クリックまんが オペラ座の怪人	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥2000	ETC	
200	秋	クリックまんが 銀河英雄伝説1 永遠の夜の中で	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
201	秋	クリックまんが くりっくのひ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
202	秋	クリックまんが ダイナミックロボット大戦 出撃!驚異のゴーナンドー軍団	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥2000	ETC	
203	秋	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店／インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
204	秋	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
205	秋	FISH EYES Ⅱ	パック イン ソフト	未定	ETC	
206	秋	[illegible]撃 鋼の人	バンダイ	¥5800	SLG	
207	秋	COUNTDOWN VAMPIRES カウントダウンヴァンパイヤーズ	バンダイ	¥6800予定	AVG	
208	秋	Silent Bomber(サイレントボマー)	バンダイ	¥5800予定	ACT	
209	秋	Tactical Armor Custom カサブキ	バンダイ	¥5800	SLG	10
210	秋	デビルマン(仮)	バンダイ	未定	ACT	
211	秋	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定	AVG	
212	秋	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定	ETC	
213	秋	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	AVG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
214	12月9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800予定	SLG	
215	12月	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
216	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定	AVG	
217	冬	ぼけかの	データム・ポリスター	未定	SLG	
218	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
219	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定	SLG	
220	冬	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	未定	SLG	
221	冬	EARLY REINS ～荒野の天使たち～	アトラス	未定	AVG	234
222	冬	鬼武者(仮)	カプコン	未定	AVG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
223	1999年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
224	1999年	PANZER FRONT	アスキー	未定	SLG	
225	1999年	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定	AVG	
226	1999年	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定	S・RPG	
227	1999年	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定	RPG	
228	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定	AVG	
229	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定	STG	
230	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定	SPG	
231	1999年	CBR クラッシュ バンディクーレーシング	SCEI	未定	RCG	
232	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定	STG	
233	1999年	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	A・RPG	
234	1999年	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	未定	RPG	
235	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
236	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800	AVG	
237	1999年	花火2	魔法	¥5800予定	SLG	
238	1999年	All Star Tennis '99	UBIソフト	¥5800	SPG	
239	1999年	S.C.A.R.S.	UBIソフト	¥5800	RCG	
240	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●2000年発売予定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
241	2000年1月	HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～	マックスファイブ	¥4800予定	S・RPG	
242	2000年2月	ハンディサルヘーシ	メディアワークス	¥5800予定	AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
243	未定	A6 A列車で行こう6	[illegible]	[illegible]	SLG	
244	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
245	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
246	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Spring	イマジニア	未定	ETC	
247	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Summer	イマジニア	未定	ETC	
248	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Autumn	イマジニア	未定	ETC	
249	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Winter	イマジニア	未定	ETC	
250	未定	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定	ETC	
251	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
252	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
253	未定	KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス／SNK	未定	RPG	
254	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
255	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
256	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
257	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム ティー オー	未定	RCG	
258	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定	AVG	
259	未定	バイオハザード3 LAST ESCAPE(仮)	カプコン	未定	AVG	
260	未定	ロックマン2 Dr.ワイリーの謎	カプコン	¥2800	ACT	
261	未定	ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	カプコン	¥2800	ACT	
262	未定	ロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	¥2800	ACT	
263	未定	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	¥2800	ACT	
264	未定	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	¥2800	ACT	
265	未定	ロックマンDASH2	カプコン	未定	RPG	
266	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
267	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
268	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定	AVG	
269	未定	MAXサーフィン2000(仮)	ケイエスエス	¥5800	SPG	
270	未定	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800	ACT	
271	未定	エキサイティングバス2(仮)	コナミ	未定	ETC	
272	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定	SLG	
273	未定	ハーレムビート	コナミ	未定	未定	
274	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
275	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
276	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
277	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
278	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800	SLG	
279	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定	ACT	
280	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定	ETC	
281	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
282	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCE	未定	ETC	
283	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定	TBL	
284	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
285	未定	BRAVE SAGA2	タカラ	未定	S・RPG	
286	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
287	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PZG	
288	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
289	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
290	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定	STG	
291	未定	よしもとの名探偵(仮)	ナムコ	未定	AVG	
292	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
293	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPG	
294	未定	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
295	未定	オーガニアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
296	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
297	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
298	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800	SLG	
299	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
300	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800	SLG	

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。

「…………」
PlayStation
テキサスマック
「大型移動艦テキサス」の専属護衛ロボット。「ジャック&メリー・キング」の2人が操縦する。戦闘能力の高さ、多才さは連合軍でもトップクラス!
ステルバー-α-04
アメリカ陸軍第86師団所属。独立航空騎兵隊スーパーロボット。無数のミサイルを格納しており、攻撃能力はゲッターロボ以上!
メリー・キング
ゲッターだけが主役ではアリマセ〜ン!
わたしたちアメ〜リカ兵も人類のために戦ってイマ〜ス。
ゲッターチームだけが強いのではないのデ〜ス。
GOODなキャラクターと数多くのマシーンがそろっているので、とっても面白いゲームデ〜ス!
わたしたちもハマってマ〜ス!
ゲッターロボ大決戦!
9月発売予定
シミュレーションRPG+合体シミュレーター
デュアルショック対応予定
SLPS 02232 予価:¥6,800(税抜)
©1999 ダイナミック企画 ©1999 バンダイビジュアル・テクノソフト
EMOTION
感動、冒険!
販売元・お問い合わせ先:バンダイビジュアル株式会社
東京本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル 【東京第2営業所】 TEL.03-5828-3005 FAX.03-5828-3010

電撃PlayStation　113号　特別付録　メモリーカードシール　コピーライト表記

イラスト/岩瀬さとみ・伊藤勇太・六堂秀哉